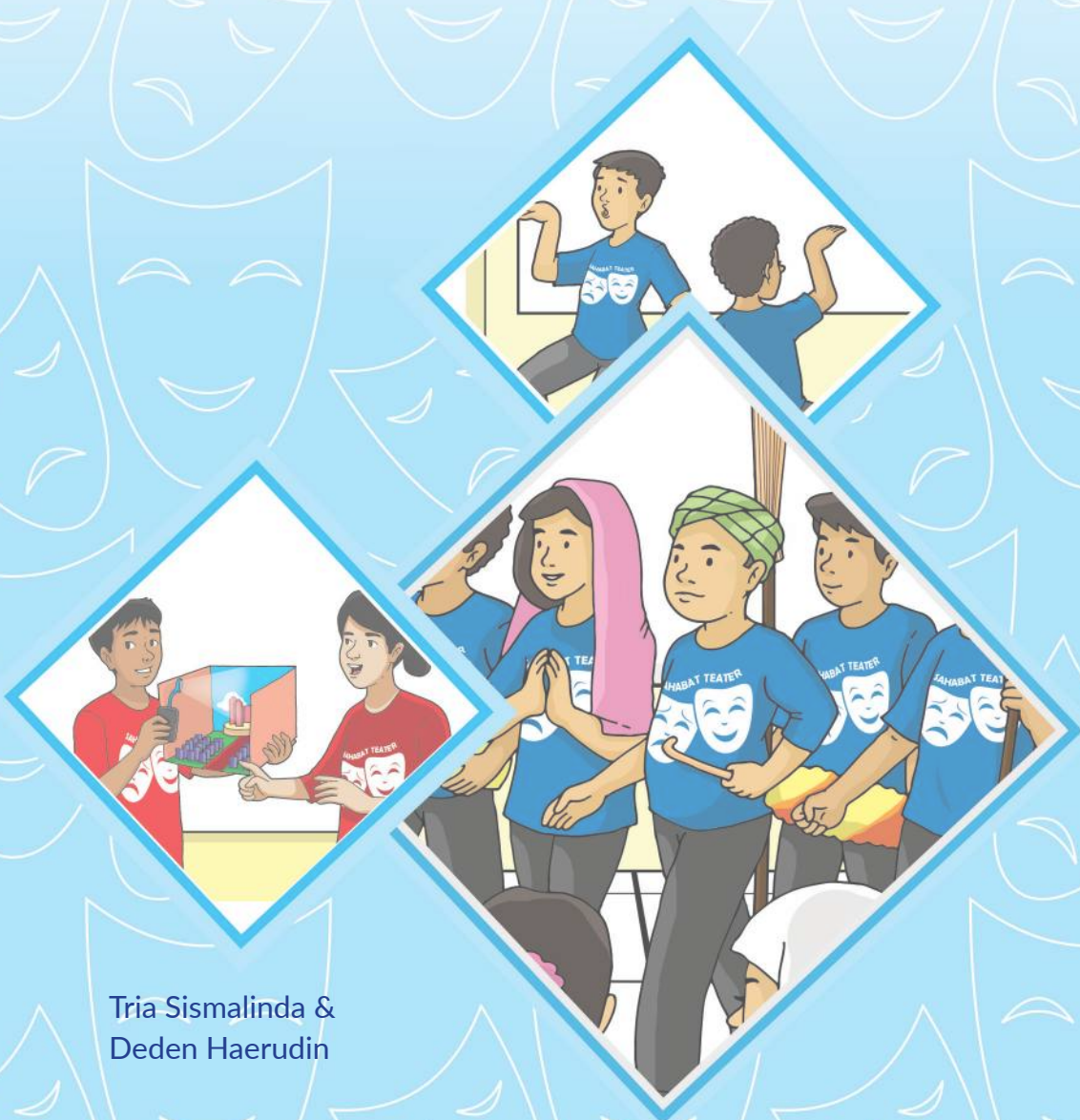
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Teater

Tria Sismalinda &
Deden Haerudin

SMP KELAS VIII

Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP Kelas VIII

Penulis
Tria Sismalinda
Deden Haerudin

Penelaah
Indra Suherjanto
Indar Sabri

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Futri Fuji Wijayanti
Anggraeni Dian

Ilustrator
Khairil Ganjar

Penyunting
Fachri Helmanto

Penata Letak (Desainer)
Dudi Mahdi

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-417-6 (no. jil. lengkap)
ISBN 978-602-244-608-8 (jil.2)

Isi buku ini menggunakan huruf Lato 12/16 pt. Łukasz Dziedzic
xiv, 226 hlm.: 17,6 x 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021

Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

Salam jumpa Sahabat Guru pengampu mata pelajaran Seni Teater. Buku ini ditujukan sebagai panduan bagi para guru Seni Teater kelas VIII SMP/MTs dalam penyelenggaran proses kegiatan pembelajaran Seni Teater. Proses pembelajaran Seni Teater yang dirancang pada buku ini disusun dengan fase perkembangan para peserta didik dengan memerhatikan budaya lokal secara kontekstual dan menyenangkan. Untuk itu, Sahabat Guru dapat mendorong peningkatan pengetahuan dan keterampilan Seni Teater para peserta didik di kelas.

Sahabat Guru perlu mengetahui bahwa buku panduan ini disusun atas 4 unit dengan berdasarkan elemen pertunjukan secara terpadu. Elemen-elemen pertunjukan disajikan dalam bentuk langkah pembelajaran yang mengintegrasikan ragam permainan teater. Buku panduan ini, juga, memberikan kemudahan kepada para Sahabat Guru Seni Teater dalam meningkatkan ranah kognitif dan psikomotorik peserta didik berupa Bahan Bacaan Guru, Bahan Bacaan Peserta Didik, Lembar Kerja, Lembar Rubrik Penilaian, dan Media Pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi peserta didik yang diharapkan.

Sebagai penutup, selamat berpetualang dalam menyelenggarakan pembelajaran teater yang menyenangkan bersama para peserta didik. Semoga variasi pengalaman pembelajaran teater dalam perjalanan seru ini memberi kesan mendalam betapa indahnya dunia teater.

Jakarta, Oktober 2021

Penulis

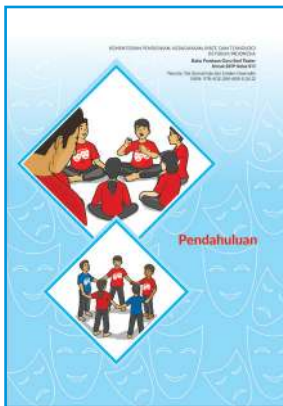
Daftar Isi

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku Panduan Guru ini memberikan materi bagi para guru untuk membimbing peserta didik agar lebih dapat mempelajari seni teater sebagaimana terdapat dalam Buku Siswa Seni teater Kelas VIII. Buku ini juga berisi petunjuk teknis untuk operasional pembelajaran yang terdapat dalam buku peserta didik. Sehingga seyogianya guru dapat membaca serta mengimplementasikannya ke dalam setiap proses belajar dan mengajar. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas VIII terdiri atas:

Pendahulan, berisi tujuan buku, panduan guru, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran serta implementasi umum pembelajaran di dalam kelas

Unit, berisi persiapan mengajar, kegiatan mengajar dan kegiatan pembelajaran alternatif

Pendahuluan

A. Tujuan Buku Panduan Guru
B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas VIII
C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SMP/MTs
D. Capaian Pembelajaran
E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater kelas VIII
F. Strategi Umum Pembelajaran
G. Matriks Pembelajaran Kelas VIII
H. Implementasi Buku Panduan Guru

Unit

A. Persiapan Mengajar

B. Kegiatan Pembelajaran

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

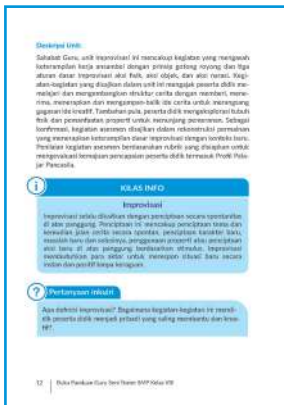
Asesmen

Pengayaan

Refleksi Peserta Didik

Refleksi Guru

Bahan Bacaan Peserta Didik

Bahan Bacaan Guru

Kilas Info

Memberikan informasi terkait dengan kegiatan yang dilaksanakan

Pertanyaan inkuiri

Memberikan kalimat pemantik yang harus disampaikan sahabat guru kepada peserta didik

Catatan

Memberikan ambang batas kewajaran dalam kegiatan

MUSUH LAMA	ORANG SOMBONG
TEMAN BARU	TERBURU-BURU
ORANG TUA	SENYUM SIPU MALU
MERASA DINGIN KARENA HUJAN	ROBOT
PETUGAS KEAMANAN YANG CURIGA	PEMANDU SORAK

Kartu Tugas

Lembaran yang dapat difotokopi dan digunting

Lembar Pengamatan

Lembar kerja yang dapat difotokopi sesuai kebutuhan

Rubrik Asesmen

Alat bantu yang dapat dioergunakan guru untuk memberikan asesmen kegiatan

QR Code

QR code ini dipakai sebagai pendukung pembelajaran

A. Tujuan Buku Panduan Guru

Buku panduan guru ini bertujuan memberikan pedoman bagi Sahabat Guru dalam memberikan pengalaman berkesenian teater kepada para peserta didik dengan berbagai konteks yang menarik dan menyenangkan. Sahabat Guru, buku panduan guru ini menyajikan sejumlah materi pembelajaran Seni Teater berbentuk rangkaian kegiatan yang dapat memantik keingintahuan dan ketertarikan para peserta didik. Sejumlah kegiatan dipersiapkan untuk pembelajaran luring tatap muka dengan ragam permainan yang dapat diadaptasikan dengan kebudayaan lokal. Selain itu, buku panduan ini menyajikan tawaran kegiatan alternatif yang dapat mendukung metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui bentuk kegiatan daring. Dalam setiap kegiatan yang buku ini sajikan, Sahabat Guru dapat memelajari tujuan dan langkah-langkah secara rinci. Baik kegiatan berbentuk luring maupun daring, buku panduan ini masih memberikan Sahabat Guru keleluasaan sebesar-besarnya untuk memodifikasi kegiatan berdasarkan kebutuhan dan kebudayaan lokal. Sahabat Guru diperkenankan memodifikasi kegiatan dengan melakukan pemilihan, penambahan, dan/atau pengurangan komponen-komponen kegiatan yang ditawarkan secara parsial maupun keseluruhan.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas VIII

Rangkaian kegiatan yang disajikan dalam buku panduan guru Seni Teater kelas VIII ini turut memerhatikan upaya pembentukan Profil Pelajar Pancasila (PPP). Dimensi PPP yang didukung melalui buku panduan guru ini, antara lain beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, mandiri dan kreatif. Implementasi dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME diwujudkan dengan pembiasaan pemberian salam pada awal dan akhir kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, perilaku menjalin kerjasama dan menghormati guru serta teman turut mendukung dimensi berakhlak mulia. Muatan pemelajaran yang tercantum dalam bahan bacaan guru dan bahan bacaan peserta didik membuka ruang dimensi berkebhinekaan global. Tambahan pula, pembelajaran Seni Teater di kelas VIII ini berorientasi kerjasama sebagai kelompok yang secara otomatis akan menumbuhkembangkan dimensi bergotong royong.

Kegiatan di buku ini, juga, memantik rangsang berpikir sehingga Sahabat Guru secara tidak langsung membentuk dimensi bernalar kritis, mandiri dan kreatif para peserta didik. Secara sumatif, keseluruhan dimensi dikonfirmasikan pada akhir kegiatan dengan bantuan rubrik penilaian yang dapat dimanfaatkan oleh Sahabat Guru. Dengan begitu, Sahabat Guru dapat memantau perkembangan implementasi PPP di kelas VIII.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SMP/MTs

Pelajaran Seni Teater di SMP/MTs mengedepankan pembelajaran teori Seni Teater bagi peserta didik sebagai kelanjutan ragam kegiatan praktik Seni Teater di tingkat dasar. Karakteristik mata pelajaran Seni Teater pada tingkat SMP/MTs menawarkan kompetensi dan keterampilan yang lebih khusus dengan eksplorasi teknik dasar genre teater, seperti teater realis, komedi atau tradisi. Karakteristik selanjutnya yaitu mata pelajaran ini menekankan praktik ensemble yang mengedepankan sikap apresiatif terhadap pentingnya kerja kooperatif dan kolaboratif.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik dapat memahami penggunaan sederhana seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (*unity*) termasuk didalamnya teknik keaktoran dan penyutradaraan, dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita, terutama tema-tema yang bersifat remaja atau faktual. Pada akhir fase ini, peserta didik diharapkan telah terbiasa mengidentifikasi ragam bentuk genre teater seperti realis, komedi, maupun tradisi. Melalui pengalaman yang diberikan dengan melaksanakan kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (mimesis) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.

Capaian Pembelajaran per tahun yang dijabarkan dalam buku ini, antara lain: kegiatan *team building* melalui permainan teater, perkenalan teater realis, analisis naskah teater realis, produksi teater realis dengan pembelajaran teknik penyutradaraan merupakan turunan dari Capaian Pembelajaran per fase. Sahabat guru dapat menerapkan ragam eksperimen untuk menyusun Capaian Pembelajaran dalam satu tahun berdasarkan karakteristik mata pelajaran Seni Teater per fase.

E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater kelas VIII

Seni Teater Kelas VIII merupakan salah satu pilihan cabang kesenian di dalam cakupan Seni Budaya. Ide besar untuk kelas VIII ini adalah untuk mengajak peserta didik belajar keterampilan umum teater seperti improvisasi, bermain akting realis dan menyusun naskah, sembari bermain dengan tata panggung melalui ragam kegiatan praktik lewat cara-cara yang artistik. Pembelajaran Seni Teater ini akan memberikan peserta didik untuk belajar berkomunikasi dalam menuangkan ide-ide kreatif berdasarkan aturan atau teori teater yang dipelajari. Kegiatan asesmen merupakan kegiatan puncak dimana peserta didik menerapkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari dalam konteks baru.

F. Strategi Umum Pembelajaran

Pembelajaran di dalam buku ini menggunakan pendekatan inkuiri. Melalui pendekatan inkuiri, tiap kegiatan disusun untuk menemukan jawaban atas pertanyaan inkuiri yang telah diajukan di awal. Secara ter-internalisasi, peserta didik akan terbiasa untuk menjawab pertanyaan inkuiri dengan menggunakan pengalaman belajarnya dalam menemukan jawaban. Selain model inkuiri, pelajaran Seni Teater kelas VIII ini meng-adopsi pendekatan kegiatan berbasis proyek (*Project-Based Assessment and Learning—PBL*). Peserta didik akan memelajari pengetahuan dan keterampilan khusus, dalam Seni Teater. Pada akhir unit, peserta didik harus menerapkan bekal pengetahuan dan keterampilan khusus tersebut yang telah dipelajari untuk mendesain, memecahkan masalah, menentukan keputusan dan melakukan eksperimen berdasarkan tema atau stimulus yang diberikan dalam konteks baru.

G. Matriks Pembelajaran Kelas VIII

Tabel 1. Matriks Pembelajaran Seni Teater Kelas VIII

Unit 1	Improvisasi	5 Kegiatan @ 40 menit
Elemen	**Tujuan Pembelajaran**	**Topik Kegiatan**
MENGALAMI Sub-elemen: • Observasi dan konsentrasi • Olah tubuh dan vokal	A.1: Peserta didik memahami 3 atur-an dasar permain-an improvisasi B.1: Peserta didik menggunakan seluruh anggota tubuh dan su-ara untuk membangun cerita dan perannya	Kegiatan 1: Peserta didik belajar memahami dan berlatih dinamika kerja ensembel dalam kelompok
MENCIPTAKAN Sub-elemen: • Imajinasi • Merancang pertunjukan	A-B.1: Peserta di-dik mendemon-strasikan 3 aturan dasar improvisasi yang telah dipelajari dalam pertunjukan berdurasi 3-5 menit	Kegiatan 2: Peserta didik ber-latih kompetensi improvisasi pertama ya itu menerima dan memberikan ide
MEREFLEKSIKAN Sub-elemen: • Ingatan Emosi • Apresiasi karya	B1: Peserta didik dapat mengeval-uasi karya sendiri dan orang lain	Kegiatan 3: Peserta didik ber-latih kompetensi improvisasi kedua yaitu Spontanitas
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK Sub-elemen: • Mengolah prop-erti panggung • Kerja Ansembel	Peserta didik mengek-splorasi penggunaan tata artistik panggung untuk menunjang peran dan jalan cerita	Kegiatan 4: Peserta didik ber-latih kompetensi improvisasi ketiga yaitu mengembang-kan ide cerita

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Topik Kegiatan
BERDAMPAK Produk akhir dan cerminan PPP	Berdampak: Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif	Kegiatan 5: Peserta didik mempersiapkan penampilan pertunjukan singkat improvisasi berdasarkan stimulus yang diberikan

Unit 2	**Perkenalan Teknik Teater Realis**	5 Kegiatan @ 40 menit
Elemen	Tujuan Pembelajaran	Topik Kegiatan
MENGALAMI Sub-elemen: • Observasi dan konsentrasi • Olah tubuh dan vokal	A.1 : Peserta didik mengidentifikasi konsep, teknik dan prosedur pemeranan dengan metode Stanislavski dasar melalui olah tubuh dan vokal	Kegiatan 1: improvisasi karakter. Peserta didik akan diperkenalkan dan kemudian berlatih untuk menciptakan ragam karakter secara spontan
MENCIPTAKAN Sub-elemen: • Imajinasi • Merancang pertunjukan	A1: Peserta didik menelaah karakter berdasarkan naskah yang diba-canya. B1: Peserta didik menampilkan karakter tersebut dalam pertunjukan drama radio	Kegiatan 2: Peserta didik diperkenalkan dan berlatih membangun karakter dengan menggunakan metode akting Stanislavski (terdapat 4 seri latihan
MEREFLEKSIKAN Sub-elemen: • Ingatan Emosi • Apresiasi karya	A.1: Menerapkan watak tokoh sesuai dengan naskah yang dibaca B.1: Peserta didik mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain	Kegiatan 3: Bedah naskah. Peserta didik berlatih untuk menganalisis karakter secara mandiri menggunakan teknik dan prosedur Stanislavski

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Topik Kegiatan
BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK Sub-elemen: • Bermain dengan properti panggung • Kerja Ansembel	Peserta didik mengeksplorasi tata artistik (properti dan efek suara) untuk menunjang perannya	Kegiatan 4: Peserta didik berlatih untuk memberikan umpan balik terhadap hasil karya orang lain
BERDAMPAK Produk akhir dan cerminan PPP	Berdampak: Peserta didik mencerminkan sikap bergotong royong	Kegiatan 5: Peserta didik menyiapkan penampilan untuk asesmen

Unit 3	**Menulis Naskah Realis**	5 Kegiatan @ 40 menit
Elemen	**Tujuan Pembelajaran**	**Topik Kegiatan**
MENGALAMI Sub-elemen: • Observasi dan konsentrasi • Olah tubuh dan vokal	A.1: (reviu) Peserta didik mengidentifikasi unsur/elemen naratif cerita B.1: Peserta didik terlibat dalam ragam kegiatan improvisasi untuk membangun sebuah cerita	Kegiatan 1: improvisasi cerita. Peserta didik terlibat dengan ragam permainan improvisasi untuk membangun cerita
MENCIPTAKAN Sub-elemen: • Imajinasi • Merancang pertunjukan	Menciptakan: Peserta didik menulis naskah drama realis bertema isu remaja secara mandiri	Kegiatan 2: Peserta didik mengenal konsep naskah realis dengan memodifikasi sebuah naskah drama menjadi naskah realis
		Kegiatan 3: Peserta didik mengidentifikasi ragam monolog, dialog dan konflik. Peserta didik mulai menuliskan draf naskah

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Topik Kegiatan
MEREFLEKSIKAN Sub-elemen • Ingatan Emosi • Apresiasi karya	A.1: Peserta didik mengingat hasil observasi tokoh dan karakteristiknya, dan menerapkann-ya dalam naskah B.1: Peserta didik mengidentifikasi kelebihan dan keku-rangan penampi-lan diri sendiri atau orang lain	Kegiatan 4: Peserta didik mema-hami penempatan tata artistik pang-gung dan blocking dalam sebuah naskah
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK Sub-elemen: • Bermain dengan properti panggung • Kerja Ansembel	A.1: Peserta didik mengeksplorasi penggunaan dan penempatan tata artistik panggung dalam sebuah naskah	Kegiatan 5: Peserta didik menulis proses menulis nas-kah dengan bimbin-gan dan kemudian mempresentasikan
BERDAMPAK Produk akhir dan cerminan PPP	Berdampak: Peserta didik mencer-minkan sikap ber-gotong royong dan berpikir kreatif	Kegiatan 6: Peserta didik berlatih untuk memberikan umpan balik terhadap hasil karya orang lain

Unit 4	**Tata Artisik Panggung**	5 Kegiatan @ 40 menit
Elemen	Tujuan Pembelajaran	Topik Kegiatan
MENGALAMI Sub-elemen: Observasi dan konsentrasi	A.1: Idenfikasi ragam dan fungsi tata artis-tik pang-gung dalam pertunjuk-an Teater	Kegiatan 1: Peserta didik melakukan anali-sis tata panggung melalui permain-an improvisasi

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Topik Kegiatan
MENCIPTAKAN Sub-elemen: • Imajinasi • Merancang pertunjukan	A.B.1: Peserta di-dik merancang tata artistik panggung berdasarkan nas-kah yang mereka tulis pada unit 3	Kegiatan 2: Peserta didik melakukan analisis tata cahaya melalui kegiatan observasi
MEREFLEKSIKAN Sub-elemen: • Ingatan Emosi • Apresiasi karya	A.1: Peserta didik Memberikan evaluasi ran-cangan tata pang-gung secara mandiri B.2: Peserta didik memberikan saran untuk perbaikan konsep tata panggu-ng antar kelompok	Kegiatan 3: peserta didik melakukan analisis tata kostum melalui permainan impro-visasi dan Tablo
BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK Sub-elemen: • Bermain dengan properti panggung • Kerja Ansembel	A.B.1: Peserta didik me-lakukan eksplor-asi ragam konsep rancangan tata pang-gung berdasarkan stimulus dan naskah yang telah ditulis dalam kelompok	Kegiatan 4: Peserta di-dik melakukan analisis properti melalui per-mainan improvisasi
BERDAMPAK Produk akhir dan cerminan PPP	Berdampak: Pada akhir pem-belajaran peserta didik dapat ber-gotong royong dan berpikir kreatif	Kegiatan 5: Peserta di-dik mer-ancang tata artistik panggung ber-dasarkan naskah yang telah mereka tulis di unit 3

H. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan kegiatan dalam Buku Panduan Guru dibuat dengan menimbang bahwa:

- Capaian Pembelajaran Fase D yang mengedepankan pembelajaran genre teater seperti mempelajari dasar-dasar akting dan menyusun naskah teater realis serta eksplorasi tata panggung dan penyutradaraan.

- Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah maksimal 2 jam pelajaran dengan masing-masing berdurasi 40 menit (total: 80 menit)
- Sarana dan prasarana kelas dan sekolah di berbagai daerah terutama daerah 3T.
- Pengguna buku panduan adalah Sahabat Guru yang belum memiliki pengalaman dengan pengajaran dalam dunia pendidikan teater untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan pertimbangan di atas, penjabaran langkah-langkah diatas dibuat secara detail dan rinci agar mudah dipahami dan dibayangkan untuk dilakukan. Setiap langkah kegiatan dilengkapi dengan kartu tugas, Lembar Kerja dan bacaan Peserta Didik yang siap cetak untuk Sahabat Guru gunakan sebagai bahan referensi mengajar.

Buku Panduan guru ini sangat terbuka dan relevan digunakan untuk latar belakang guru apa saja. Semua memiliki kompetensi untuk mengajarkan semua kegiatan yang yang dipaparkan dalam buku panduan ini. Terdapat kegiatan alternatif untuk untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring, akan tetapi materi tersebut masih bisa digunakan untuk keperluan kegiatan tatap muka. Setiap kegiatan dalam setiap unit tidak memiliki ketergantungan sama sekali. Dengan kata lain, setiap kegiatan bisa merupakan kegiatan lepas. Sahabat Guru dapat memulai dari langkah mana saja bahkan menambahkannya sesuai dengan kreativitas dan semangat pengguna panduan ini.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA

Buku Panduan Guru Seni Teater
Untuk SMP Kelas VIII

Penulis: Tria Sismalinda dan Deden Haerudin
ISBN: 978-602-244-608-8 (Jil.2)

Unit 1
Improvisasi

Alokasi Waktu

Pembelajaran dilakukan sebanyak 4 pertemuan, berdurasi 40 menit tiap kegiatan

Tujuan Pembelajaran

1. memahami 3 aturan dasar/taktik permainan improvisasi,
2. menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara untuk membangun cerita dan peran,
3. mendemonstrasikan 3 aturan dasar improvisasi dalam pertunjukan berdurasi 3-5 menit,
4. mengevaluasi karya sendiri dan orang lain,
5. mengeksplorasi penggunaan tata artistik panggung untuk menunjang peran dan jalan cerita, dan
6. mencerminkan sikap bergotong royong dan berpikir kreatif.

Deskripsi Unit:

Sahabat Guru, unit Improvisasi ini mencakup kegiatan yang mengasah keterampilan kerja ensambel dengan prinsip gotong royong dan tiga aturan dasar improvisasi aksi fisik, aksi objek, dan aksi narasi. Kegiatan-kegiatan yang disajikan dalam unit ini mengajak peserta didik memelajari dan mengembangkan struktur cerita dengan memberi, menerima, menerapkan dan mengumpan-balik ide cerita untuk merangsang gagasan ide kreatif. Tambahan pula, peserta didik mengeksplorasi tubuh fisik dan pemanfaatan properti untuk menunjang pemeranan. Sebagai konfirmasi, kegiatan asesmen disajikan dalam rekonstruksi permainan yang menerapkan keterampilan dasar improvisasi dengan konteks baru. Penilaian kegiatan asesmen berdasarakan rubrik yang disiapkan untuk mengevaluasi kemajuan pencapaian peserta didik termasuk Profil Pelajar Pancasila.

KILAS INFO

Improvisasi

Improvisasi selalu dikaitkan dengan penciptaan secara spontanitas di atas panggung. Penciptaan ini mencakup penciptaan tema dan kemudian jalan cerita secara spontan, penciptaan karakter baru, masalah baru dan solusinya, penggunaan properti atau penciptaan aksi baru di atas panggung berdasarkan stimulus. Improvisasi membutuhkan para aktor untuk merespon situasi baru secara instan dan positif tanpa keraguan.

Pertanyaan inkuiri

Apa definisi improvisasi? Bagaimana kegiatan-kegiatan ini mendidik peserta didik menjadi pribadi yang saling membantu dan kreatif?

Bekerja Ensambel 1

Deskripsi Singkat:

Mengawali tahun ajaran di kelas VIII, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengenali rutinitas harian kelas. Selanjutnya, peserta didik diajak berpartisipasi dalam membangun pertemanan dalam kegiatan kelompok (ensambel). Peserta didik, juga, diajak untuk mencatat jurnal kegiatan harian sebagai bahan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan secara bersama. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman dasar bahwasanya seni teater merupakan karya kolektif dilakukan secara gotong royong.

KILAS INFO

Kerja Ensambel

Ensambel adalah kegiatan yang dilakukan bersama-sama, umumnya berupa kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan yang menyenangkan ini ditujukan untuk membangun kenyamanan dan kepercayaan di dalam kelas untuk mencapai elemen kunci sukses dalam kegiatan berteater, dimana setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk dapat berbicara dan memberikan saran kepada satu sama lain.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru membaca Bahan Bacaan Guru yang terdapat pada akhir unit 1.
- Sahabat Guru diperkenankan untuk menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik leluasa bergerak.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Permainan 1

Persiapan

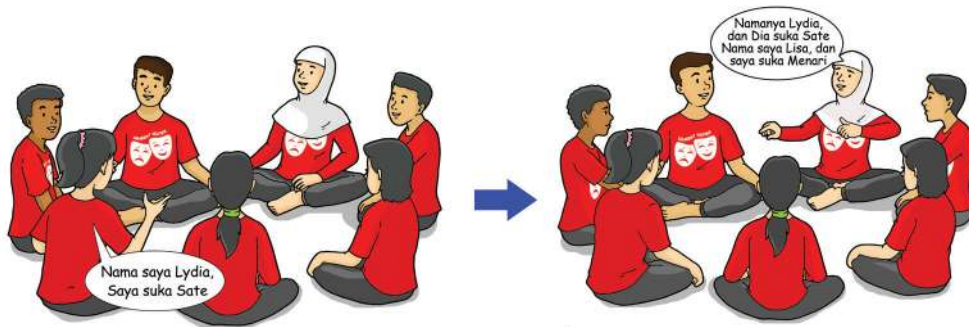
- Sahabat Guru meminta peserta didik berada di ruangan besar atau lapangan dengan membawa alat tulis masing-masing.
- Sahabat Guru mendistribusikan kartu tugas 1.1 yang telah diperbanyak kepada peserta didik.

Lingkaran Nama

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik mampu memperkenalkan diri dan memahami konsep ensambel teater

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk bersila dalam satu lingkaran besar seperti tampak pada gambar 1.1.

Gambar 1.1 Permainan Lingkar Nama

- Sahabat Guru menjelaskan setiap peserta didik diwajibkan menyebut-kan kalimat wajib sesuai dengan petunjuk yang diberikan.Sahabat Guru memberi penggalan kalimat wajib "...(*sebutkan nama*)... suka ... (*sebutkan hobi diri sendiri*)...." Misalnya, "Boi suka musik."
- Peserta didik 1 melengkapi kalimat wajib sesuai dengan yang diinginkan.

- Selanjutnya, peserta didik 2 diwajibkan menyebutkan kalimat peserta didik 1 dan menambahkan kalimat wajib miliknya.
- Peserta didik 3 yang berada disebelah peserta didik 2 menyebutkan kalimat wajib peserta didik 1, peserta didik 2 dan diakhiri kalimat wajib miliknya, dan seterusnya.

Catatan

- Sahabat Guru dapat menunjuk secara acak salah satu peserta didik sebagai awalan untuk menyebutkan kalimat wajib.Selain itu, Sahabat Guru dapat menentukan arah putaran penyebutan sehingga permainan dapat berlangsung lebih menarik.
- Apabila peserta didik telah mengenal satu sama lain, Sahabat Guru dapat mengganti bagian "sebutkan hobi diri sendiri" dengan pertanyaan lainnya.
- Besaran anggota dalam lingkaran dapat disesuaikan oleh Sahabat Guru dengan menimbang alokasi waktu yang tersedia.

Permainan 2

Salam Pembuka

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik saling menyapa dengan menggunakan anggota tubuh

Instruksi:

- Permainan salam pembuka merupakan lanjutan dari permainan nama untuk memecah suasana dan menggali keberanian peserta didik.
- Sahabat Guru, mintalah peserta didik untuk membentuk dua baris yang berhadapan satu sama lain, sehingga terdapat 2 kelompok pada kedua sisi ruangan.
- Selanjutnya, berdasarkan instruksi Sahabat Guru, para pemain berjalan secara bergiliran menuju garis bantu yang berada ditengah. Saat keduanya bertemu, salah satu peserta didik memberikan sapaan dan peserta didik yang disapa harus membalas sapaan

tersebut. Selanjutnya, keduanya kembali ke masing-masing barisan. Contoh kegiatan ini seperti pada ilustrasi dibawah.

Variasi selanjutnya:

Berjalanlah ke arah tengah seperti ingin bertemu teman lama. Pikirkan cara menyapa teman kalian dengan cara berjalan rasa dan bertujuan seperti ingin bertemu teman lama.

Misalnya:

Kelompok 1: Peserta didik dapat gunakan sapaan "Hi, apa kabar?", berjalanlah dengan rasa seperti ingin bertemu teman lama. Peserta didik dapat berjalan cepat, melambaikan tangan dari jauh, berlari kecil, dan rasa lain (lihat kartu tugas 1.1)

Kelompok 2: Peserta didik lainnya memberikan respon dengan "Baik, terima kasih" Buatlah pemberian respon seolah-olah sudah lama tidak bertemu. Responsi peserta didik dapat membalas lambaian, berjabat tangan, wajah senang bercampur terkejut dan rasa lain

Gambar 1.2 Contoh situasi pada permainan salam pembuka

- Lakukan secara bergantian dengan situasi yang berbeda berdasarkan kartu tugas 1.1

- Sahabat Guru dapat memperbanyak jumlah kartu tugas 1.1 dan tempatkan potongan kartu-kartu tersebut pada sebuah wadah.
- Peserta didik diminta untuk mengambil salah satu kartu tugas 1.1 secara acak sebagai panduan pemeranan yang akan ditampilkan.

Lembar Pengamatan 1.1

Nama: ....

DUA TEMAN KELASKU YANG ...

Tuliskan Nama Teman	
Teman 1	Teman 2

Jelaskan apa yang membuat temanmu berkesan
Teman 1:
Teman 2:

Tuliskan saran untuk temanmu
Teman 1:
Teman 2:

Sapalah teman kalian dengan gaya berikut:

Kartu tugas 1.1

MUSUH LAMA	ORANG SOMBONG
TEMAN BARU	TERBURU-BURU
ORANG TUA	SENYUM SIPU MALU
MERASA DINGIN KARENA HUJAN	ROBOT
PETUGAS KEAMANAN YANG CURIGA	PEMANDU SORAK

Kegiatan Inti

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membaca bahan bacaan peserta didik di akhir unit berjudul Kerja Ensambel.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik membuat peraturan kelas sebelum kelas pertama dimulai.
- Peraturan kelas dibuat untuk mendukung tercapainya pemikiran kerja ensambel.
- Sahabat Guru dapat membuat peraturan kelas seperti contoh di bawah ini.

Peraturan di kelas Teater

Saya akan belajar saling menghormati anggota kelas ini dengan cara

- berkontribusi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelas atau latihan,
- mendengarkan pendapat semua anggota kelas karena semua pendapat teman saya penting dan berguna,
- memberikan komentar dan masukan yang positif kepada teman, dan
- menjaga keselamatan diri sendiri dan teman setiap melakukan kegiatan praktik di kelas.

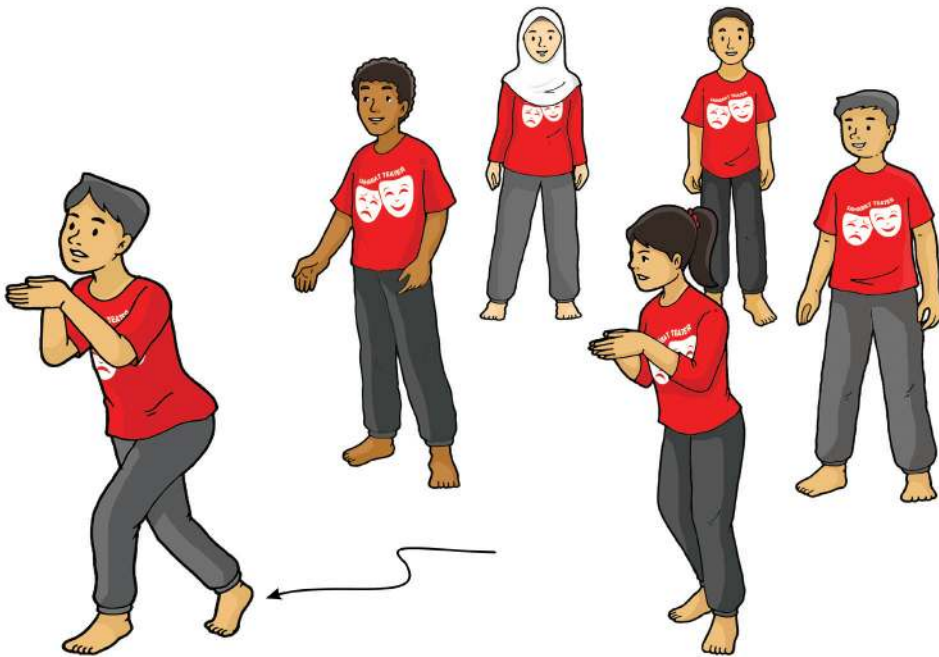
Ikuti Arahku

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik dapat membangun kerjasama dan membiasakan sikap gotong royong

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok.
- Sahabat Guru meminta kedua kelompok untuk menentukan ketua.
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok untuk menyiapkan barisan berbentuk permata
- Ketua kelompok diminta memosisikan diri di barisan terdepan.

- Sahabat Guru menjelaskan tiap-tiap kelompok diharuskan bergerak dari titik awal yang ditentukan oleh ketua hingga titik akhir.
- Sebagai variasi perpindahan, ketua dapat meneriakan nama hewan. Misalnya, ketua kelompok meneriakkan "Katak", sontak ketua kelompok dan anggotanya bersikap dan melakukan perpindahan selayaknya katak seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.3

Gambar 1.3 Kegiatan inti— Ikuti Arahku

Catatan

Sahabat Guru dapat menambahkan sejumlah aturan tambahan seperti peserta didik diharuskan mengganti ketua saat Sahabat Guru meneriakkan "Ganti!"

Ketua berpindah ke barisan paling belakang dan peserta didik yang terdepan secara otomatis menjadi ketua baru

Agar lebih menantang, ketua baru disarankan meneriakkan hewan yang belum disebutkan seperti kelinci, kucing, kuda, dan seterusnya.

Simpul Manusia

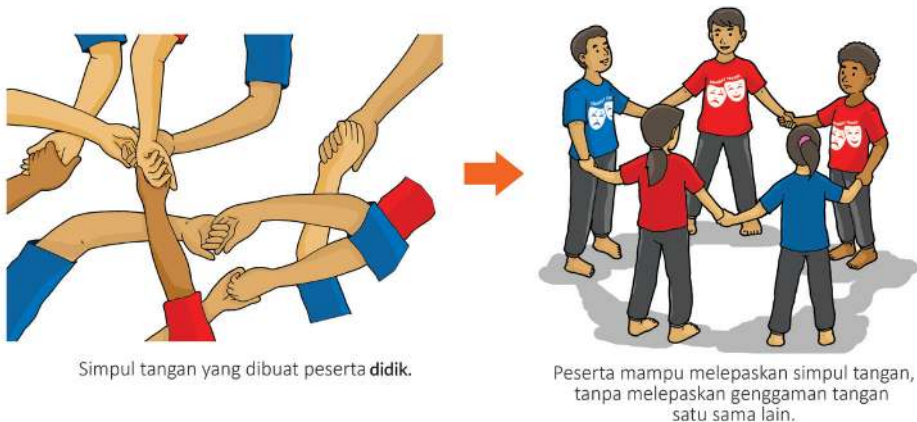
Tujuan kegiatan

Di kegiatan ensambel ini, peserta didik diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik ke seluruh anggota kelas.

Persiapan

- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang dalam kelas maupun di halaman sekolah.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berkelompok dengan jumlah anggota 4—12 orang.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta masing-masing kelompok berdiri membentuk lingkaran.
- Berdasarkan arahan Sahabat Guru, peserta didik melakukan gerakan yang disebutkan. Misalnya secara berurut Sahabat Guru meneriakkan “Angkat tangan kanan ke atas! Pegang tangan kanan teman di depan Anda! Angkat tangan kiri ke atas! Pegang tangan kiri teman Anda yang lain!”
- Selanjutnya, Sahabat Guru memberikan kesempatan seluruh kelompok untuk melepaskan diri dari simpul yang terbuat hingga membentuk lingkaran seperti pada gambar 1.4.
- Jika pegangan terputus, peserta didik harus mengulang dari awal.

Gambar 1.4 Kegiatan inti— Simpul Manusia

Hentikan segera kegiatan apabila berpotensi cedera.

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru dapat menutup kegiatan dengan berdiskusi.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk bertanya mengenai informasi yang belum dipahami dari bahan bacaan peserta didik berjudul Kerja Ensambel
- Sahabat Guru dapat melihat kembali peraturan kelas dan meminta pe-serta didik untuk mengevaluasi poin-poin peraturan yang telah dibuat dan disepakati.
- Sahabat Guru dapat mengajak para peserta didik untuk memberikan saran yang membangun

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif ini dilakukan apabila pembelajaran dilakukan secara daring.

- Kegiatan dilakukan secara berpasangan. Setiap pasangan diberi sejumlah waktu untuk saling bertanya melalui jaringan pribadi (komunikasi surel, telepon, pesan singkat) mengenai informasi diri yang dapat dibagikan seperti hobi, makanan dan/atau minuman favorit, dan sebagainya. Ketika waktu habis, peserta didik diminta untuk berkumpul secara daring untuk memerkenalkan pasangannya masing-masing.
- Selanjutnya, Sahabat Guru dapat mengatakan kepada peserta didik untuk menirukan gerakan fisik teman. Sahabat Guru lalu mengatakan “ganti” sebagai tanda agar seluruh peserta didik mengganti gerakan dan teman yang akan ditiru. Setelah beberapa pergantian, Sahabat Guru meminta kepada peserta didik untuk menceritakan makna yang dapat diperoleh dalam permainan ini.

Aksi Fisik 2

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan improvisasi ini, peserta didik akan bergotong royong berimprovisasi dengan memelajari aturan bermain/taktik improvisasi pertama. Taktik improvisasi pertama ini dilakukan dengan membangun suatu adegan dengan penawaran (aksi) dan penerimaan ide (reaksi) kepada peserta didik lainnya. Prinsip aksi reaksi tidaklah statis pada aksi yang pertama. Aksi pertama dapat direaksikan. Reaksi dari aksi pertama berubah menjadi aksi kedua dan menuntut adanya reaksi kedua. Begitupun selanjutnya, sehingga menjadi rangkaian aksi dan reaksi yang mengalir dan berterima

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru diperkenankan untuk menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik leluasa bergerak.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membaca bahan bacaan peserta didik berjudul Improvisai di akhir unit.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Permainan 1

Tujuan Kegiatan

Peserta didik terbiasa memberikan dan menerima ide dengan menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menciptakan sebuah adegan.

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik berdiri dan membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan inkuiri sebagai berikut.

- Apakah Anda pernah mendengar kata “improvisasi”?
- Jelaskan makna kata improvisasi dari kalimat “Mari kita berimprovisasi di atas panggung?
- Apakah seorang aktor selalu menggunakan naskah saat berperan?
- Apa yang dapat aktor lakukan apabila lupa dialog yang harus diucapkan?

Aku Menjadi ...

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat memahami konsep improvisasi aksi fisik

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa peserta didik akan menjadi sebuah benda berdasarkan cerita atau lokasi yang diberikan.
- Sahabat Guru menentukan area yang dapat peserta didik pergunakan sebagai batasan panggung.
- Kegiatan ini dimulai ketika Sahabat Guru menyebutkan sebuah lokasi atau tempat.
- Secara bergiliran, peserta didik menuju area yang ditentukan, meneriakkan “Aku menjadi .... (*pilih satu nama benda*) ...,”
- Peserta didik tersebut diwajibkan membentuk tubuhnya sesuai dengan perkataan yang diteriakkan.
- Misalnya, Sahabat Guru menyebutkan “Sebuah Istana.” Pemain pertama menyebutkan “Aku menjadi kursi raja” dan berpose di area panggung seperti benda yang disebutkannya.
- Pemain kedua mengikuti cara yang sama dengan pemain pertama sembari melengkapi hingga membentuk lokasi yang telah disebutkan oleh Sahabat Guru.
- Pemain ketiga dan selanjutnya dapat mengikuti seperti pemain pertama dan kedua sehingga membentuk tablo seperti pada gambar 1.5.
- Perlu ditekankan kepada peserta didik bahwa tiap peserta didik tidak diperkenankan menjadi benda yang telah diperagakan.

Gambar 1.5 Tablo

- Di bawah ini disediakan sejumlah lokasi sebagai referensi untuk Sahabat Guru pergunakan.

Laboratorium Penelitian	Galeri Seni	Museum Sejarah
Acara Pernikahan	Rumah Spongebob	Istana Presiden

Kegiatan Inti

Permainan 2

Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu beraksi dan bereaksi improvisasi

Persiapan

Sahabat Guru memberikan penjelasan ide improvisasi kegiatan ini dibangun melalui cerita tanpa persiapan.

Selamat Ulang Tahun

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru mengelompokkan peserta didik secara berpasangan.
- Sahabat Guru mengilustrasikan kepada peserta didik bahwa pasangan dihadapan Anda sedang berulang tahun. Sebagai teman yang baik, peserta didik memberikan hadiah imajinatif yang telah dibungkus.
- Sahabat Guru memersilakan setiap kelompok untuk berlatih mengekspresikan jenis hadiah imajinatif sebanyak 3 buah benda.
- Peserta didik diharapkan dapat memberikan hadiah sesuai dengan imajinasi baik secara ukuran dimensi kepada temannya. Lalu, temannya menerima dan membuka hadiah tersebut serta memperlihatkan kepada penonton atas hadiah yang diterima seperti tampak pada gambar 1.6.
- Setelah waktu yang disediakan untuk latihan mandiri habis, Sahabat Guru meminta seluruh peserta didik melihat ke depan untuk menyaksikan peragaan penerimaan hadiah secara berkelompok.

Gambar 1.6 Hadiah Imajinatif

Mari Ke...

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berganti pasangan.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengembangkan aksi fisik menuju suatu tempat.
- Peserta didik diminta untuk memerhatikan kejadian detil menuju lokasi yang disepakati.

Misalnya.
Peserta Didik A :" Ayo pergi ke Taman Safari"
Peserta Didik B : "Aku senang sekali, mari kita naik bis ke Bogor"
Peserta Didik A : "Semoga tidak macet ya, ayo!"

Saat kedua peserta didik yang sedang tampil berada dalam situasi perjalanan, Sahabat Guru boleh menambahkan situasi relevaan sesuai konteks cerita. Misalnya, bis mogok, terdapat pengalihan arus lalu lintas, salah satu ban bis mengalami kebocoran. Sehingga peserta didik akan bereaksi sesuai dengan imajinasi perilaku orang yang berada dalam situasi tersebut.

- Sebagai acuan tambahan, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik memilih secara acak situasi pada kartu tugas 1.2.

Catatan

- Sahabat Guru dapat menyesuaikan kegiatan dengan memberi alokasi waktu kepada para peserta didik untuk berdiskusi merencanakan rangkaian adegan.
- Sahabat Guru juga dapat membatasi jumlah baris dialog sebanyak 4 baris per adegan.

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru membagikan lembar pengamatan 1.2 yang dapat diperbanyak secara mandiri

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Asosiasi Kata

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru memerkenalkan nama dan prinsip permainan ini dan memaparkan cara bermainnya.
- Prinsip permainan ini dikenal dengan asosiasi tapi disasosiasi (berhubungan tapi tidak berhubungan) seperti tampak pada gambar 1.7.
- Misalnya, Sahabat Guru memulai dengan kata “nada”, kemudian peserta didik melanjutkan dengan kata “bernyanyi”, “trio”, dan seterusnya.
- Pemain yang menjawab melampui 2 detik, harus keluar dari permainan.
- Permainan berakhir apabila tersisa satu pemain.

Gambar 1.7 Asosiasi Kata

Sahabat Guru dapat menggunakan kartu bantu ini sebagai alat bantu kegiatan. Empat buah kartu dibiarkan kosong untuk Sahabat Guru pergunakan berdasarkan konteks kebudayaan lokal.

Kartu Tugas 1.2

GUNUNG PANGRANGO	PAPUA
TAMAN BERMAIN	LAUT
PETERNAKAN KUDA	RESTORAN
....	....
....	....

Lembar Pengamatan 1.2

Nama: ....

PESERTA DIDIK MENGINGAT KEMBALI KEGIATAN YANG TELAH DILAKUKAN

Jawablah pertanyaan berikut dibawah ini.

Berikan contoh pengalaman menerima tawaran!

Berikan contoh pengalaman memberikan tawaran!

Berdasarkan kedua contoh di atas, Improvisasi adalah:

Aksi Objek

3

Deskripsi Singkat:

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan kelanjutan dari teknik dasar improvisasi yang kedua, yakni aksi objek. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang ide-ide kreatif peserta didik dengan rangsang objek (benda).

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru diperkenankan untuk menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik leluasa bergerak.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Permainan 1

Tujuan kegiatan

- *Peserta didik terbiasa mampu merespon ide yang dilontarkan dari rangsang objek.*
- *Peserta didik terbiasa menggunakan properti untuk menunjang penampilan.*

Reviu

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru menyiapkan sejumlah gambar benda yang berhubungan dengan cerita rakyat dari seluruh Indonesia.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menebak cerita rakyat nusantara yang berkaitan dengan gambar yang dipertunjukkan.
- Sahabat Guru dapat memberi tambahan dengan menyebutkan benda lainnya apabila peserta didik belum mampu menebak cerita rakyat nusantara yang sesuai dengan gambar.

Kegiatan Inti

Permainan 2

Apa yang kamu lakukan?

Prosedur kegiatan

- Kegiatan ini masih berkaitan dengan permainan sebelumnya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas maksimal 7 orang anggota.
- Sahabat Guru membaca skenario cerita Roro Jonggrang di bawah ini.
- Peserta didik secara berkelompok memerankan potongan adegan yang dibacakan secara bergantian.
- Sahabat guru menyediakan satu kotak berisi properti yang berbeda

Cerita Roro Jonggrang

- Secara berpasangan, jadilah 2 pengawal yang sedang membicarakan Badung Bondowoso.
- Dalam kelompok beranggotakan 6 orang, bentuklah tablo yang menggambarkan dua kelompok yang siap berperang, kelompok Roro Jonggrang dan Badung Bondowoso
- Dalam kelompok beranggotakan 3 orang, jadilah rakyat biasa yang membicarakan suasana desa yang tidak enak dikarenakan paksaan Badung Bondowoso
- Secara berpasangan, jadilah Roro Jonggrang dan Badung Bondowoso. Buatlah percakapan.
- Dalam kelompok beranggotakan 6 orang, jadilah pasukan gaib Badung Bondowoso yang sedang melakukan persiapan pembangunan. Selanjutnya, pasukan gaib mengilustrasikan situasi bekerja untuk membangun candi-candi di malam hari. Bentuklah Tablo. Gunakan suara untuk menambah ketegangan. Ciptakan 2 tablo.
- Dalam kelompok beranggotakan 7 orang, buatlah adegan menjelang pagi ketika ayam berkokok dan semua memainkan lesung untuk menghentikan pekerjaan Badung Bondowoso.
- Dalam kelompok beranggotakan 7 orang, jadilah Candi Prambanan dan candi-candi kecil di sekitarnya dalam bentuk tablo.

Catatan

Sahabat Guru dapat mengganti skenario dengan cerita rakyat nusantara lainnya yang mencirikan daerah atau wilayah sekolah. Sebagai informasi tambahan, Sahabat Guru dapat mengakses laman melalui internet, salah satunya dengan mengakses tautan ini https://mitrapalupi.com/cerita-rakyat-indonesia/.

Permainan 3

Improvisasi 1 kata

Persiapan

- Sahabat Guru dapat menggunakan kartu tugas 1.3. dengan menambahkan sejumlah lokasi lainnya yang sesuai dengan kebudayaan lokal.
- Sahabat Guru memerkenalkan penggunaan properti dan tata panggung untuk menunjang penampilan dan cerita

Prosedur kegiatan

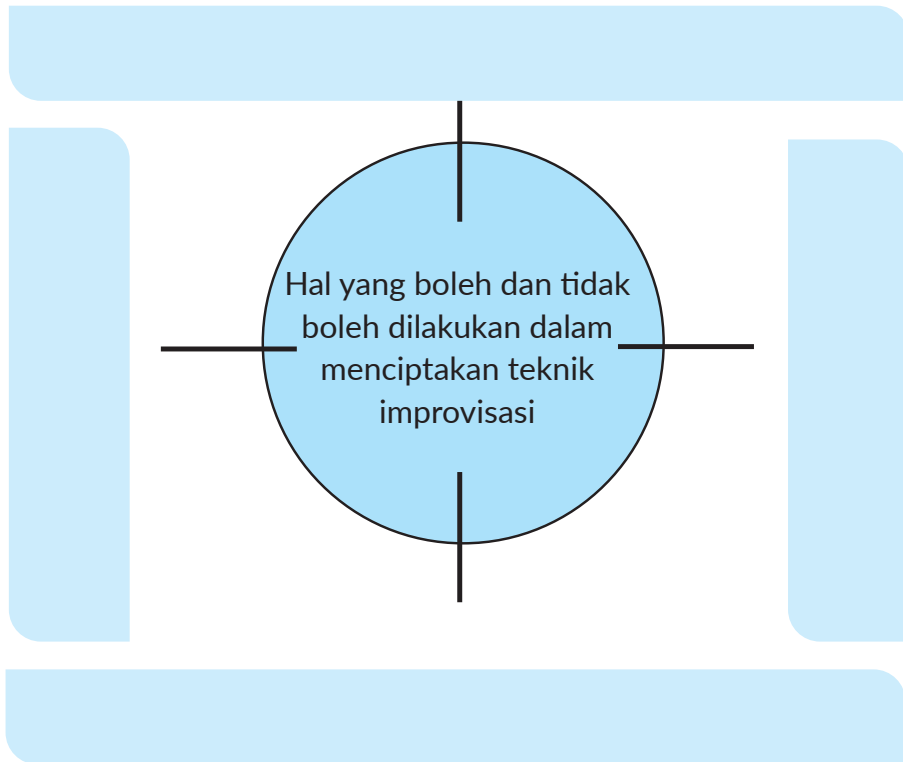
- Sahabat Guru meminta peserta didik membentuk kelompok dengan anggota berjumlah 3—4 orang.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk merangkai adegan dengan hanya diperkenankan mengucapkan satu kata.
- Sahabat Guru mengundang perwakilan kelompok untuk mengambil potongan kartu tugas 1.3 secara acak sebagai panduan skenario yang akan diperankan bersama anggota kelompok.
- Kartu skenario yang terpilih didiskusikan kepada seluruh anggota kelompok.
- Sahabat Guru memberi batasan diskusi selama 1—2 menit.
- Sahabat Guru meminta kelompok penampil untuk menyiapkan properti yang dapat menunjang adegan yang akan dibangun.
- Properti yang dipergunakan oleh anggota kelompok dioptimalkan dengan menggunakan benda yang berada disekitar kelas.

Misalnya, Kehilangan Hewan Peliharaan

A : (datang ke arah panggung dengan sedih). “Sedih”

B : (menghampiri) “mari” (maksudnya mari masuk ke dalam dan bercerita)

C : (mencari-cari) “kelinci”

D : (bertanya-tanya) “hilang?”

Kartu Tugas 1.3

KEHILANGAN HEWAN PELIHARAAN	KEHILANGAN UANG
KEHILANGAN KESEMPATAN	KEHILANGAN KEPERCAYAAN DIRI
KEHILANGAN BENDA KESAYANGAN	KEHILANGAN DOMPET

Permainan 4

Ceritakan Kepadaku

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca bahan bacaan peserta didik berjudul “Unsur-Unsur Narasi” di akhir unit.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok berisi 3 orang.
- Sahabat Guru memberikan pembelajaran konsep aksi dan motivasi (apa), karakter (siapa), lokasi (dimana). Aksi adalah tujuan, sementara motivasi memperkuat tujuang yang ingin dicapai. Karakter adalah tokoh yang diperankan. Seorang aktor memiliki kemampuan untuk mengetahui cara berjalan dan berbicara karakter tersebut.
- Sahabat Guru memfotokopi kartu bantu 1.4 dan mengguntingnya hingga membentuk 3 tumpukan kelompok kartu—Karakter, Aksi, dan Motivasi.
- Sahabat Guru meminta perwakilan kelompok untuk memilih kartu-kartu yang disediakan.
- Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan untuk membangun adegan pendek berdurasi 2 menit
- Setelah waktu diskusi habis, Sahabat Guru meminta peserta didik secara berkelompok memainkan adegan di depan kelas.
- Sahabat Guru dapat menilai adegan yang dimainkan peserta didik dengan menggunakan rubrik 1.1.

Sahabat Guru dapat memberikan rubrik 1.1 kepada peserta didik untuk membantu peserta didik memelajari pemberian umpan balik ke-pada teman.

Kartu Tugas 1.4

Karakter

PETANI	PETUGAS KEAMANAN
PELAJAR	DOKTER
KEPALA DESA	KAPSTER SALON

Aksi

MENDAKI GUNUNG	BERENANG DI SUNGAI
JALAN-JALAN KE BANDUNG	TERSESAT DI HUTAN
KE TAMAN BERMAIN	TERJEBAK DI LIFT SEBUAH MAL

PERGI KE MUSEUM	BERMAIN DI SAWAH

Motivasi

MENJAGA HARTA KARUN	MENDAPATKAN NILAI BAGUS
MENYUKSESKAN PRO-GRAM DESA	MEMPROMOSIKAN WAR-NA CAT BARU
PANEN BERLIMPAH	MEMPROMOSIKAN KLINIK TERBARU

Rubrik 1.1 Penilaian Kegiatan

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 1 aturan main dalam improvisasi:	
	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan	Peserta didik belum mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi. Ide yang dikembangkan masih lemah, membuat rekan lain membantu di seluruh bagian. Pertunjukan berjalan sangat singkat.
Berkembang (60-80)	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan
Melebihi ekspektasi (81-100)	Membuat ide yang sangat cepat sebagai re-aksi atas ide teman.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan

Kegiatan Penutup

- Buatlah bagan seperti di bawah ini di papan tulis .
- Sahabat Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang bagaimana menciptakan teknik berimprovisasi menurut pengalaman peserta didik (apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan).
- Sahabat guru bisa menambahkan jawaban peserta didik berdasarkan informasi yang terdapat di bacaan guru. Secara mandiri, peserta didik melengkapi bagan serupa di lembar kerja 1.1

Lengkapilah bagan di bawah ini berdasarkan pengalaman di kelas

Lembar Kerja {1.1}

Seorang pemain yang melakukan improvisasi harus melakukan hal-hal berikut:

Contoh: Tidak ragu untuk menawarkan atau merespon ide Bekerja sama dengan teman
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran alternatif ini secara daring atau
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik tampil di depan anggota keluarga di rumah. Ajak beberapa anggota keluarga untuk bermain bersama.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk melakukan improvisasi objek.
- Dalam melakukan improvisasi objek Sahabat guru meminta peserta didik, misalnya menggunakan sapu, memerankan salah satu karakter imajinasinya. Dengan mengubah sapu yang dipegang menjadi sebuah gitar ataupun menjadi sedotan panjang.
- Improvisasi objek yang dilakukan peserta didik dapat dinilai oleh anggota keluarga lain apakah sudah cukup meyakinkan benda yang diubahimajikan sesuai dengan yang diterima penonton (anggota keluarga.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk menggunakan 2—3 benda yang berbeda dan benda tersebut mudah dijangkau..

Gambar 1.8 Peserta Didik Menerapkan Prinsip Aksi Objek

Asesmen Improvisasi 4

Deskripsi singkat:

Peserta didik akan menciptakan permainan improvisasi di “Halte Bus” sebagai bagian dari penilaian akhir unit ini. Sahabat Guru akan melihat ketercapaian Profil Pelajar Pancasila yaitu sikap bergotong royongdan berpikir kreatif melalui metode observasi (pengamatan). Di akhir kegiatan, peserta didik diupayakan mampu menjawab pertanyaan inkuiri “Bagaimana improvisasi mengajarkan peserta didik untuk bekerja bergotong royong dan berpikir kreatif?”

Tujuan akhir

- Peserta didik dapat menerapkan 3 aturan/kompetensi improvisasi yang telah dipelajari.
- Peserta didik mampu menilai diri sendiri dan memberi-menerima umpan balik dari teman sebaya.
- Peserta didik mampu menampilkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Pengaturan waktu

Sahabat guru perlu membagi kelas menjadi dua tau tiga kelompok kecil terdiri dari minimal 5 orang. Berikan waktu persiapan dalam satu jam pelajaran untuk: membaca rubrik dan penjelasan tugas ini, diskusi mengenai garis besar ide pementasan kelas dan menyiapkan diri seperti penggunaan properti, kesiapan konsentrasi dan fisik peserta didik atau alur cerita. Gunakan dua jam pelajaran berikutnya untuk asesmen dan berdiskusi hasil akhir. Sisa jam pelajaran dapat digunakan untuk peserta didik melakukan refleksi diri secara keseluruhan.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru diperkenankan untuk menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik leluasa bergerak.
- Sahabat Guru dapat memperbanyak lembar pengamatan 1.3 peserta didik sejumlah yang diinginkan.

- Sahabat Guru meminta peserta didik memersiapkan properti yang dibutuhkan, misalnya kursi.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

- Sahabat Guru membagikan lembar kerja dan rubrik penilaian.
- Sahabat Guru menjelaskan penggunaan rubrik dan lembar kerja untuk kegiatan inti nanti.

Kegiatan Inti

Permainan 1

Di Halte Bus

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok terdiri dari 5 orang.
- Sahabat Guru menyiapkan potongan kartu tugas 1.5.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memberikan motivasi tambahan Mengapa berada di halte bus tersebut? Apa yang ingin dicapai? Apa yang menghalangi pencapaian tujuan? Mengapa akhirnya meninggalkan halte bus?

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik menempatkan sejumlah kursi di depan kelas. Adapun jumlah kursi yang disarankan sekitar 3 — 5 buah kursi
- Penempatan kursi menghadap ke arah peserta didik dengan membelakangi papan tulis.
- Sahabat Guru dapat menambahkan properti lainnya seperti tempat sampah di sekitar deretan kursi sehingga menghasilkan suasana di halte bus
- Sahabat Guru dan peserta didik menyepakati area bermain di depan kelas sekaligus memberikan penjelasan arah hadap penonton.

- Berdasarkan imajinasi, peserta didik secara berkelompok mementaskan penggambaran kegiatan di halte bus berdasarkan kartu yang dipilih secara acak.
- Tiap pemain dapat menggunakan properti tangan seperti tas punggung, koran, ataupun hal lain yang mendukung pemeranan.
- Peserta didik yang tidak bermain diminta untuk memberikan penilaian terhadap kelompok yang sedang bermain berdasarkan rubrik 1.2
- Sahabat Guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menggunakan properti penunjang lainnya.
- Sahabat Guru memberikan batasan waktu pementasan selama 5—7 menit. Selama durasi pementasan, peserta didik diperkenankan melakukan monolog maupun dialog.

Gambar 1.9 Aktivitas di Halte Bus

Kegiatan Penutup

Di kegiatan penutup ini, peserta didik yang telah melakukan penilaian berdasarkan rubrik 1.2 diminta untuk memberanikan diri menyampaikan pandangan atau hasil penilaiannya. Sahabat Guru meminta sejumlah peserta didik secara acak menyampaikan hasil pengamatan terhadap kelompok penampil di depan kelas tanpa menyebutkan identitas kelompok yang sedang dikritisi. Di kegiatan ini, seluruh peserta didik diupayakan menerima masukan yang telah diberikan. Sebagai bentuk apresiasi atas hasil pengamatan Sahabat Guru dapat memberikan tepuk tangan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru membuat daftar peserta didik secara berpasangan.
- Tiap pasangan diberikan salah satu buah gambar diantara gambar 1.10 – 1.15.
- Dengan mengacu gambar yang dipilihkan, peserta didik diminta untuk berimprovisasi.
- Sahabat Guru meminta tiap kelompok untuk mengamati suasana yang terdapat pada gambar. Misalnya, pasar, pantai, perkotaandan sejenisnya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memerankan adegan dengan improvisasi. Improvisasi yang disarankan yakni menggunakan unsur-unsur narasi, *siapa*, *apa*, dan *dimana*.
- Sahabat Guru memberikan waktu persiapan kepada peserta didik.
- Ketika waktu persiapan habis, peserta didik diminta melakukan adegan dengan disaksikan secara virtual oleh peserta didik lainnya.
- Peserta didik yang menyaksikan diminta mengisi lembar pengamatan 1.3.

Catatan

Sahabat guru dapat menggunakan fasilitas *breakout rooms* untuk kegiatan berpasangan.

Kartu Tugas 1.5

Karakter

Anak usia 5 tahun yang penakut	Kepala desa yang tidak bawa telepon genggam
Pelancong yang tersesat	Anak sekolah yang terlambat untuk ujian
Badut yang lupa membawa peralatan-nya	Orang tua yang membawa barang terlalu banyak
Polisi yang menyamar	Seorang ibu/petani yang lupa membawa ongkos

Motivasi

Mencari ibunya	Menunggu bis ke kantor
Pergi ke tempat wisata	Pergi ke Sekolah
Mencari uang makan	Menghadiri rapat
Mencari tersangka	Berjualan di pasar

Gambar 1.10 Bermain di Pantai
Sumber: Amir (2021)

Gambar 1.11 Kemah
Sumber: Muhammad Fachryza (2021)

Gambar 1.12 Persiapkan Jaring Ikan
Sumber: Amir (2021)

Gambar 1.13 Kapal Penumpang
Sumber: Amir (2021)

Gambar 1.14 Perkumpulan Ibu-ibu
Sumber: Amir (2021)

Gambar 1.15 Pasar Tradisional
Sumber: GettyImages/Agung Parameswara (2017)

Lembar Pengamatan 1.3

Nama: ....

PEMENTASAN

Karakter: ....

Teknik Improvisasi	Nilai	Saran
Aksi Fisik	....	
Aksi Objek	....	
Aksi Narasi	....	

Karakter: ....

Teknik Improvisasi	Nilai	Saran
Aksi Fisik	....	
Aksi Objek	....	
Aksi Narasi	....	

Catatan

Nilai dapat diberikan sesuai panduan pada rubrik 1.2

Asesmen

Rubrik 1.2 Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Improvisasi

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 3 aturan main dalam improvisasi:		
	Aksi Fisik	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan dengan sesama rekan. Tampak pasif di atas panggung.	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan.	Ide yang dikembangkan sangat terbatas. Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.
Berkembang (60-80)	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias. Sudah mulai membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.
Melebihi ekspektasi (81-100)	Menerima semua tawaran dengan semangat dan membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.

Rubrik 1.3 Penilaian Pencapaian profil pelajar pancasila

Tujuan Pembelajaran	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencer-minkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif:	
	Bersikap Gotong ro-yong	Berpikir kreatif
	Sub-elemen: Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial	Sub-elemen: Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Indikator (terlihat pada)	Peserta didik bekerja dalam ragam kegia-tan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan seperti membagi peran.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan atau perasaannya dalam bentuk karya dan atau tindakan, serta mengevaluasinya
Belum berkembang (<60)		
Berkembang (60-80)		
Melebihi ekspektasi (81-100)		

Pengayaan

- Sahabat Guru dapat memberikan pengayaan kepada peserta didik yang memiliki antusias berlebih atau peserta didik yang memerlukan bimbingan tambahan
- Peserta didik dapat menonton video improvisasi untuk memperkuat wawasan.
- Sahabat Guru dapat mengakses video stand-up comedy pada tautan berikut.

Stand-up comedy

https://www.youtube.com/results?search_query=stand+up+comedy

Refleksi Peserta Didik

Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan berikut di bawah ini

- Bagaimana perasaan kamu tentang kegiatan improvisasi di kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru menakutkan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang telah kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau dalam kelompok dalam adegan improvisasi?
- Apa keterampilan terkuat kamu dalam berimprovisasi?

Refleksi Guru

Sahabat Guru dapat merefleksi pembelajaran pada Unit 1 dengan bantuan pertanyaan berikut di bawah ini.

- Apakah 100% peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengerti konsep improvisasi? Apa yang akan sahabat guru lakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

Bahan Bacaan Peserta Didik

Kerja Ensambel

Bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan di pabrik mobil. Semua mesin bekerja menyatukan komponen-komponen yang ada.

Kemudian, bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan membangun sebuah rumah. Perhatikan bagaimana para pekerja menyatukan bahan kayu, paku, semen, dan bahan lain untuk membentuk rumah tersebut.

Setiap mesin dan pekerja yang bertugas menyatukan (*ensemble*) merupakan pekerja dalam satu kelompok demi terwujudnya sebuah misi. Mereka menata untuk mengumpulkan sesuatu, yang berasal dari serpihan atau komponen kecil lalu dijadikan satu menjadi satu keseluruhan. Kerja ansamble dalam seni teater merupakan kerja ensambel dan kolektif orang orang yang berada di atas atau di belakang panggung untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam pertunjukan. Kerja Ensambel menggantungkan kesuksesan kepada tanggung jawab masing-masing pihak yang terlihat. Komunikasi, koordinasi dan kepercayaan adalah kunci utamanya.

Improvisasi

Bayangkan kamu memiliki tugas untuk membaca pidato tanpa naskah di depan kelas. Tiba-tiba kamu lupa beberapa kalimat penting. Apa yang terjadi? Apa yang akan kamu lakukan?

Bayangkan bahwa kamu adalah seorang aktor yang sedang berdialog dengan lawan main di atas panggung.Tiba-tiba aksesoris lawan main terlepas secara tidak sengaja. Apa yang akan kamu lakukan?

Kalau saya menjadi kamu. Saya akan melakukan improvisasi untuk "menyelamatkan" situasi tersebut. Menyelamatkan disini bukanlah seperti pahlawan yang melakukan perubahan bentuk. Bagaimanapun pertunjukan harus berjalan dengan lancar di depan penonton. Nah, kamu harus bisa melakukan improvisasi untuk menyelamatkan situasi tersebut.

Improvisasi dalam Seni Teater merupakan teknik mencakup menciptakan situasi, jalan cerita, penokohan tanpa persiapan atau dilakukan spontanitas. Seorang aktor melakukan improvisasi di atas panggung untuk membuat sebuah pertunjukan lebih hidup atau melakukan antisipasi jika terjadi hal-hal yang menghambat jalan cerita ketika pertunjukan berlangsung. Misalnya terjadi kecelakaan atau lupa akan dialog.

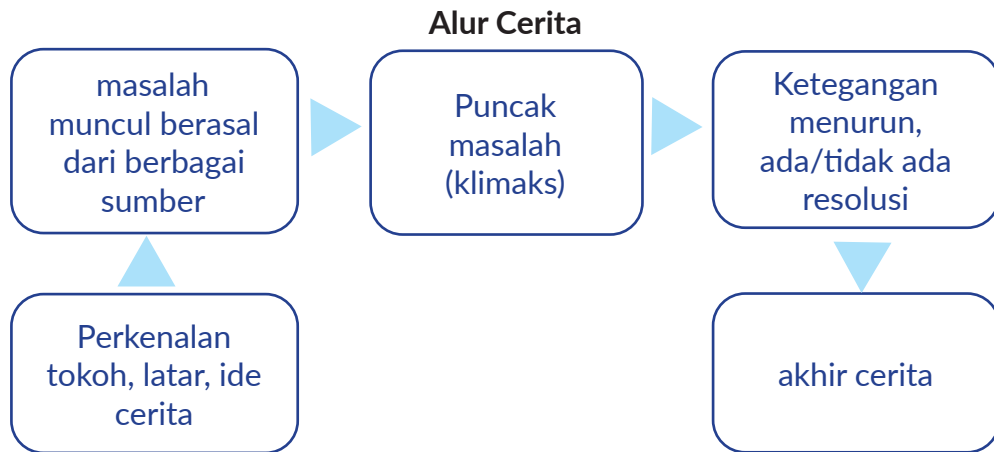
Dalam improvisasi terdapat tiga teknik atau aturan main yang kamu bisa terapkan pada kegiatan ini:

1. Aksi Fisik (Menerima dan menawarkan) ide: terimalah semua ide dengan postif dan berikan reaksi. Berilah aksi lanjutan dengan menawarkan ide satu sama lain.
2. Aksi Objek: berpikirlah secara cepat dalam menerima ide tersebut.
3. Aksi Narasi: kembangkanlah cerita menurut unsur dan alur cerita yang telah dibahas di atas.

Unsur Unsur Narasi Cerita

Sebuah cerita memilik unsur-unsur yang membentuknya. Unsur-unsur yang membentuknya disebut dengan unsur intrinsik. Kalian dapat menggunakan unsur-unsur narasi cerita untuk memandu dalam mengembangkan cerita pada unit ini:

- Tema : pokok cerita
- Latar : tempat dan waktu kejadian ceita
- Tokoh : watak atau gambaran tokoh yang dibawakan
- Alur : pola cerita, lika-liku jalan cerita

Alur Cerita

Bahan Bacaan Guru

Kepercayaan adalah kunci utama ensambel

Kerja Ensambel

Kata ensambel berasal dari kata “ensemble’ yang memiliki arti secara harfiah memasangkan bagian-bagian dan menempatkannya menjadi satu kesa-tuan atau bagian. Misalnya, “mesin mobil” dan mesin elektronik yang merupakan bagian-bagian yang kecil yang kemudian disatukan menjadi sesuatu yang utuh dan berfungsi dengan baik. Semua bagian memiliki peran penting untuk bekerja sama.

Dalam suatu produksi teater, semua pekerjaan di belakang dan di atas panggung merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang. Ada aktor, penata rias, sutradara, tata lampu dan lain-lain di mana semua orang saling melengkapi dalam perahu yang sama, menuju arah yang sama yaitu menciptkan pertunjukan yang sukses di atas panggung. Kerja ensambel tidak tergantung dengan satu orang seperti misalnya sutradara.

Penekanan bahwa semua orang di dalam bagian penting perannya untuk mencapai tujuan. Bukan hanya aku dan untuk aku. Semua bergotong royong dan berpikir kreatif agar dapat berkontribusi mencapai tujuan bersama. Kepercayaan adalah kunci utamanya.

“Seorang aktor harus yakin pada diri sendiri, Sejatinya sudah punya keunikan. Temukan, Latihkan, dan Wujudkan.”

(Deden Rengga)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
**Buku Panduan Guru Seni Teater
Untuk SMP Kelas VIII**
Penulis: Tria Sismalinda dan Deden Haerudin
ISBN: 978-602-244-608-8 (Jil.2)

Unit 2
Perkenalan Teknik Teater Realis

Alokasi Waktu

Pembelajaran dilakukan sebanyak 15 pertemuan, berdurasi 40 menit tiap kegiatan

Tujuan Pembelajaran

1. mengidentifikasi konsep teknik pemeranan dengan metode Stanislavski dasar,
2. menelaah karakter berdasarkan naskah yang dibaca,
3. menampilkan karakter yang dibaca dalam baca dramatik atau drama radio
4. mendemonstrasikan karakter tokoh sesuai dengan naskah
5. mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri dan/atau orang lain, dan
6. Mencerminkan sikap berempati dan bergotong royong

Deskripsi Unit:

Di unit ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk memelajari prosedur dan teknik pemeranan gaya realis. Peserta didik dikenalkan dengan salah satu metode yang menggali teknik realis yaitu metode Stanislavski. Teknik yang diajarkan adalah teknik dasar dan sederhana untuk menganalisis karakter tokoh. Teknik *Magic if* adalah kemampuan untuk membayangkan aktor sebagai tokoh dan membayangkan kira-kira apa yang akan dilakukan si tokoh dalam kondisi tersebut. Pada kegiatan asesmen, Peserta didik akan selanjutnya peserta didik mengaplikasikan teknik *Magic if* melalui konteks baru dalam bentuk baca dramatik atau drama radio. Penilaian akan berdasarkan rubrik dan penilaian teman sebaya untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik serta Profil Pelajar Pancasila.

KILAS INFO

Teater Realis dan Metode Stanislavski

Teater Realis yang diciptakan oleh Konstantin Stanislavski, seorang aktor, sutradara, dan pendiri Moscow Art Theatre menitikberatkan kepada penyajian tema-tema kehidupan dan karakter sehari-hari, dengan latar ruang dan waktu peristiwa yang nyata. Penonton diyakinkan bahwa apa yang mereka saksikan adalah refleksi dari kehidupan atau persoalan hidup yang lazim mereka alami. Stanislavski mengembangkan metode untuk para aktor dengan pendekatan sistematis, melalui pengamatan sehari-hari untuk mengembangkan kemampuan aktingnya secara jujur dari dalam dirinya. Oleh karena itu, metode-metode yang diperkenalkan oleh sistem Stanislavski amat sangat disarankan untuk dapat dipelajari dan digunakan dalam proses mewujudkan tokoh dalam drama.

Pertanyaan inkuiri

Bagaimana peserta didik dapat menciptakan karakter sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Tebak Karakter 1

Deskripsi Singkat:

Sahabat Guru memerkenalkan peserta didik tentang konsep membangun karakter tokoh dari 3 dimensi—fisik, psikologis dan sosiologis. Melalui permainan Tebak Karakter, Sahabat Guru mendorong peserta didik untuk mampu mengidentifikasi karakter tokoh yang dimainkan hingga mampu menciptakan berbagai karakter tokoh secara spontan.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep Magic if dalam mewujudkan karakter.

Permainan 1

Persiapan

Sahabat Guru mengawali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan ini.

- Sahabat Guru menuliskan kata “Karakter Realis” di papan tulis.
- Sahabat Guru sampaikan kepada peserta didik bahwa pada akhir kegiatan ini, peserta didik mampu mengenal arti kata karakter.

- Sahabat Guru dapat menuliskan pertanyaan inkuiri berikut di papan tulis di bawah kata Teater Realis.
  - Apa pengertian Karakter?
  - Bagaimana penerapan karakter dalam teater realis?

Kegiatan Pembukaan:

- Sahabat Guru memerlihatkan gambar 2.1 dan 2.2.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi perbedaan kedua gambar tersebut.
- Sahabat Guru dapat menuliskan jawaban peserta didik di papan tulis untuk menemukan ciri-ciri karakter realis.

Gambar 2.1 Karakter Non-realis

Sumber: Dokumentasi Rias dan Kostum Pertunjukan "Torotot Heong the Song of Kabayan", Sutradara: Deden Rangga/Adam Panji (2009).

Gambar 2.2 Karakter Realis

Sumber: Dokumentasi Rias dan Kostum Pertunjukan "Torotot Heong the Song of Kabayan", Sutradara: Deden Rangga/Adam Panji (2009).

Kemudian, Sahabat Guru menyiapkan sebuah meja di depan kelas.

- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik memilih benda disekitarnya seperti pulpen, pensil, kunci, koin, buku, dan alat yang ada di sekolah.
- Sahabat Guru, lalu, meminta peserta didik untuk menempatkan sejumlah benda yang dipilih ke atas meja.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengamati seluruh benda yang ada di atas meja secara seksama selama 1 menit.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk membelakangi meja.
- Peserta didik diminta untuk menuliskan deskripsi item-item yang mereka perhatikan di atas meja seakurat dan selengkap mungkin di buku catatan selama 3 menit.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk kembali menghadap ke meja dan mengajak peserta didik untuk membacakan deskripsi yang ditulis.
- Sahabat Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan umpan balik bahwa penciptaan karakter dapat dilatih dengan melakukan observasi semirip mungkin—mengingat dan meniru segala gerak-gerik tokoh yang akan ditirukan.

Proyektil

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep Magic if dalam mewujudkan karakter.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan peregangan tubuh dari kepala sampai kaki.
- Kemudian peserta didik diarahkan untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan sekitar 5 menit atau sebanyak 5 putaran.
- Sahabat Guru meminta peserta didik berpasangan dan berdiri saling berhadapan.
- Sahabat Guru dapat menggunakan koin sebagai alat bantu penentu.

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memilih salah satu sisi koin dan secara otomatis pasangannya akan mendapati sisi koin lainnya.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa sisi koin yang muncul merupakan penentu gerak dan sisi koin yang tidak muncul diwajibkan menirukan pasangannya.
- Misalnya, koin terdiri dari sisi A dan B dilempar ke atas dan dibiarkan jatuh sehingga muncul sisi A. Oleh karena itu, peserta didik yang memilih sisi A bergerak menggunakan seluruh anggota badan. Lalu, peserta didik yang memilih sisi B menirukan gerak yang diperlihatkan peserta didik A. Lihat gambar 2.3.

Catatan

- Sahabat Guru mengupayakan area gerak peserta didik dibatasi.
- Selain itu, Sahabat Guru membatasi gerak yang digunakan peserta didik hanya menggunakan tubuh tanpa memerlukan properti tambahan.

Gambar 2.3 Permainan Proyektil

Kegiatan Inti

Tamu Rahasia

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat kelompok beranggotakan 4 orang.
- Secara rahasia, Sahabat Guru memberikan instruksi kepada tiap kelompok untuk menampilkan peran sebagai suatu rombongan tamu atau utusan dari suatu daerah atau negara.
- Sahabat Guru memerkenankan peserta didik untuk memilih properti dari benda-benda yang ada di sekitarnya—alat sekolah, sapu, ember, dan lain sejenisnya— untuk mendukung penampilan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menampilkan peran utusan daerah atau negara yang dipilihkan selama 3-5 menit di depan kelas.
- Kelompok yang tampil diwajibkan memberi penggambaran asal daerah tanpa menyebutkan nama daerah/negara seperti tampak pada gambar 2.4.
- Anggota kelompok lain diminta untuk menerka asal daerah atau negara kelompok penampil sepert tampak pada gambar 2.5.

Gambar 2.4 Memerankan Tokoh Utusan Daerah

Gambar 2.5 Menebak Daerah atau Negara Asal Penampil

- Di akhir kegiatan ini, Sahabat Guru memberi komentar dan arahan kepada setiap kelompok agar peserta didik dapat fokus pada identitas tokoh yang dimainkan.

Catatan

Sahabat Guru dapat memberikan situasi baru, misalnya, tamu yang datang merupakan kelompok profesi kerja.

Observasi Luar Kelas

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membawa selembar kertas dan alat tulis.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk berkegiatan di luar kelas.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengamati perilaku satu orang dan mencatat hasil pengamatan di selembar kertas yang dibawa.
- Sahabat Guru membatasi pengamatan yang dilakukan peserta didik

selama 10—15 menit.

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk kembali ke dalam kelas.
- Peserta didik diminta untuk mengingat kembali perilaku orang tersebut berdasarkan posisi berdiri, posisi kaki dan tangan, dan kegiatan yang mereka sedang perbuat.
- Sahabat Guru selanjutnya meminta peserta didik menirukan orang tersebut untuk disajikan di depan kelas.
- Peserta didik dapat melihat kembali catatan yang ditulis sebagai alat bantu ingat.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membangun sebuah karakter dengan memberikan situasi seperti berikut.

Kegiatan Penutup

Kegiatan pada pagi hari:	Kegiatan pada siang hari:
bangun tidur, sarapan, gosok gigi, pergi ke sekolah	makan siang, pergi ke suatu tempat, melakukan kegiatan (pilih kegiatan-mu), kembali ke rumah

- Sahabat Guru meminta peserta didik kembali fokus ke tulisan Karakter Realis di papan tulis.
- Sahabat Guru mengundang peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan sebelumnya
  - Apa pengertian karakter?
  - Bagaimana penerapan karakter dalam teater realis?
- Sahabat Guru memberikan konfirmasi sembari menjelaskan pentingnya memahami karakter dalam berperan.
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri 2.1 yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran alternatif ini dengan penugasan individu.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memilih tokoh idola.
- Sahabat Guru memastikan selama pemilihan berlangsung peserta didik dilarang menginformasikan nama pahlawan super yang akan diperankan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berlatih memerankan tokoh pahlawan super idola selama 10 menit.
- Selama proses latihan, peserta didik memantapkan dengan gerakan yang khas maupun perkataan yang mencirikan pahlawan super idolanya.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memerankannya secara bergantian dan meminta peserta didik lain untuk menebak karakter pahlawan super yang sedang diperagakan.

Catatan

Sahabat Guru dapat mengganti pahlawan super idola menjadi karakter pedagang, karakter guru yang paling berkesan, atau peranan lainnya.

Gambar 2.6 Memerankan Pahlawan Super “Gundala”
Sumber: majalah.tempo.co (2019)

Berubah 2

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan dengan metode akting Stanislavski. Melalui metode akting Stanislavski ini, peserta didik berlatih membangun karakter tokoh yang nyata dalam kehidupan—realis. *Magic If* atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Keajaiban Jika adalah kemampuan untuk membayangkan diri berada pada serangkaian situasi imajinatif. Prinsip dasar *Magic If* yakni dengan membayangkan apa yang akan dilakukan dan bagaimana menghadapi situasi tertentu.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru dapat membaca bahan bacaan guru di akhir unit.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan Kegiatan

- *Peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan konsep Magic if Stanislavski untuk mewujudkan karakter.*
- *Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkap kreativitas diri dalam berakting gaya realis*

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru mengawali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan ini—penerapan konsep *Magic if* dalam perwujudan karakter.

Mengenali Stanislavski "Siapa saya"

- Sahabat Guru memerkenalkan sosok yang tampak pada gambar 2.7 secara singkat.
- Sahabat Guru dapat menyampaikan informasi melalui sebuah kegiatan permainan berburu harta karun

Gambar 2.7 Konstantin Stanislavski
Sumber: A&E Television Networks (2021)

Berburu Harta Karun

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat menggali dan mengumpulkan informasi yang relevan.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru dapat memfotokopi kartu tugas 2.1 sejumlah kelompok yang akan dibuat dan memotong sekaligus menggulung menjadi gulungan-gulungan kecil.
- Sahabat Guru memberitahukan ada sejumlah gulungan yang berisikan informasi penting mengenai sosok di gambar 2.7.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4 — 6 orang.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk berada di koridor kelas dan menutup mata selama proses menyembunyikan gulungan informasi. Atau peserta didik diminta tetap berada di kelas selama Sahabat Guru menyembunyikan gulungan tersebut di halaman sekolah.
- Sematkan gulungan informasi tersebut di sekitar ruang kelas atau di area terbatas di halaman sekolah.
- Sahabat Guru pastikan bahwa tempat persembunyian gulungan-gulungan informasi masih berada dalam jangkauan peserta didik dan tidak berpotensi mencederai.
- Sahabat Guru meminta mereka berkumpul untuk mendengarkan pengarahan mengenai aturan permainan.
- Sahabat Guru dapat menunjukkan foto pada gambar 2.7 dan/atau menuliskan kalimat "Siapa dia?" di papan tulis.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mencari gulungan informasi di area yang telah disiapkan selama 5 — 10 menit.
- Setelah waktu habis, Sahabat Guru bersama peserta didik meminta peserta didik melaporkan hasil temuan yang telah ditemuka.
- Selanjutnya Sahabat Guru dapat mendiskusikan jawaban dari kalimat tanya yang telah dituliskan.
- Beri apresiasi bagi kelompok yang telah berhasil mengumpulkan ke enam informasi mengenai tokoh yang ditanyakan.

Kartu Tugas 2.1

Konstantin Stanislavski adalah seorang aktor dan sutradara panggung yang berasal dari Rusia yang mengembangkan metode akting naturalistic yang dikenal sebagai 'metode Stanislavsky'. Metode ini digunakan oleh aktor-aktor film untuk membangun karakter mereka.	Lahir pada tahun 1863 di Moskow, Rusia, Konstantin Stanislavski mulai bekerja di teater sejak remaja, kemudian menjadi seorang pemain drama dan sutradara produksi panggung yang terkenal.
Dia berasal dari keluarga yang mencintai teater. Neneknya adalah seorang aktris Perancis dan ayahnya membangun sebuah panggung Teater di rumahnya untuk bermain peran.	Selama tahun-tahun awal Teater Seni Moskow, Stanislavski bekerja untuk menciptakan dan menyediakan panduan bagi aktor untuk belajar menciptakan dan mendalami peran secara konsisten
Dia ikut mendirikan Teater di Moskow, Rusia, dan mengembangkan kinerja proses yang dikenal sebagai metode akting. Metode ini memungkinkan seorang aktor untuk menggunakan sejarah pribadi mereka, pengalaman di masa lalu, pengamatan dalam mengekspresikan emosi yang jujur.	Dia percaya bahwa aktor dibutuhkan di atas panggung harus dapat menampilkan emosi yang jujur. Untuk melakukannya, mereka dapat memanfaatkan perasaan yang mereka alami dalam hidup mereka sendiri.

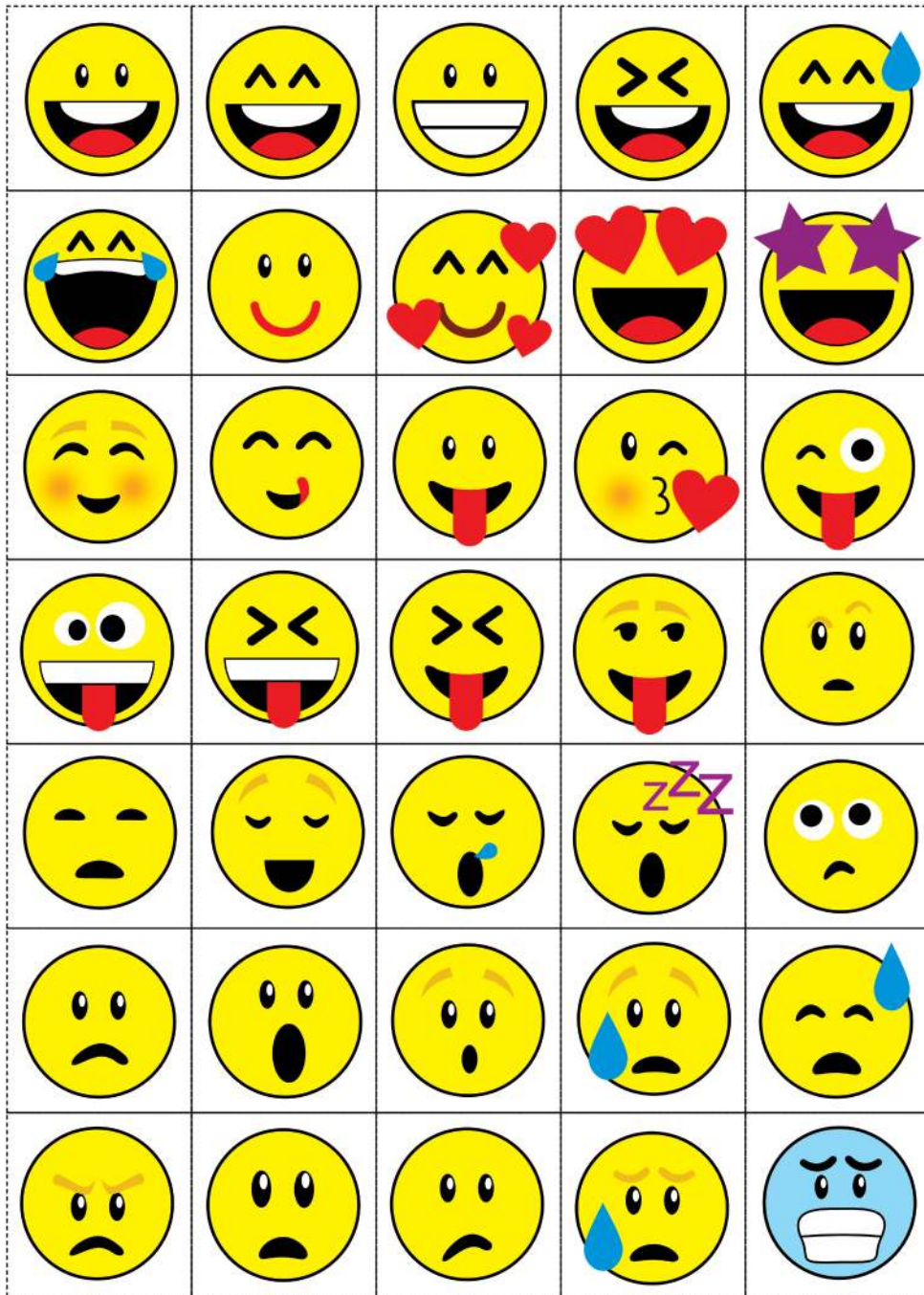
Tiru Emoticon

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat menerapkan prinsip gerak halus dan melatih pengolahan ekspresi wajah.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru memerkenalkan peserta didik tentang gerak halus, yakni gerak raut wajah atau perubahan ekspresi yang ditimbulkan oleh pengaruh emosi seperti marah, sedih, gembira, dan sebagainya.
- Sahabat Guru memfotokopi ekspresi dari emoticon yang disediakan di gambar 2.8 sebanyak yang dibutuhkan dan memotongnya hingga menjadi kartu ekspresi.
- Sahabat Guru dapat menggunakan wadah kain atau kantung plastik untuk meletakkan potongan kartu ekspresi tersebut.
- Sahabat Guru meminta peserta didik satu per satu maju ke depan untuk mengambil kartu ekspresi yang akan diperankan.
- Peserta didik yang telah mengambil kartu ekspresi secara acak berdiri di depan kelas dan memeragakan ekspresi sesuai dengan kartu yang dipilih kepada teman sekelas.
- Peserta didik lain diminta untuk menebak ekspresi yang sedang diperagakan oleh temannya di depan.

Gambar 2.8 Tiru Emoticon

Gambar 2.9 Daftar Emoticon

Aku Menjadi

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk membentuk lingkaran besar.

Kegiatan Inti

Prosedur kegiatan

- Sebagai penyemangat sebaiknya sahabat guru membuka materi dengan berakting atau monolog singkat menjadi seorang tokoh tua yang mengungkapkan tentang kesedihannya dengan berbagai rasa sakit yang dirasakan dan kekhawatirannya atas masa depan anak cucunya dalam menghadapi kondisi zaman yang semakin sulit dimengerti.
- Sahabat Guru disarankan menggunakan properti pendukung seperti kumis, topi, tongkat dan lainnya untuk lebih meyakinkan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengadakan tanya jawab dengan peserta didik mengenai peran yang dimainkan.
- Sahabat Guru menanyakan peserta didik
  - Bagaimana memerankan kesedihan kakek tersebut?
  - Pengalaman pribadi apa yang dapat digunakan agar dapat menjadi seorang kakek tua yang bersedih?
- Sahabat guru dapat memberikan kesimpulan bahwa inilah konsep *Magic if* yang ditawarkan oleh Stanislavski.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memainkan karakter baru
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membayangkan sosok karakter yang ingin dibangung berdasarkan panduan pertanyaan berikut.
  - Tentukan usia—kanak-kanak, anak-anak, remaja, dewasa, atau lansia.
  - Tentukan kondisi kejiwaan—nyaman, cemas, iri hati, rendah diri atau sejenisnya.
  - Tentukan perasaan—bahagia, sedih, atau datar.
  - Tentukan permasalahan.
  - Tentukan latar belakang sosial.

- Selanjutnya, Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai *Magic if* sebagai kemampuan aktor dalam berimajinasi untuk mewujudkan sosok dan kondisi perasaan yang dialami sebagai tokoh.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk senantiasa ingat pada pertanyaan inkuiri di bawah ini sebelum melakukan metode *Magic if*.
  - Apa yang saya **lakukan** jika saya adalah tokoh ...?
  - Apa yang saya **pikirkan** jika saya adalah tokoh ...?
  - Apa yang saya **rasakan** jika saya adalah tokoh....?
- Sebagai alternatif pertanyaan di atas, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk mengisi lembar kerja 2.1 untuk memperdalam karakter mereka.
- Selanjutnya, Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk membuat kelompok yang beranggotakan 4—5 orang.
- Sahabat Guru meminta tiap kelompok membuat peristiwa di suatu tempat. Misalnya terminal, rumah sakit, pasar, tempat olahraga dan lain-lain.
- Sahabat Guru meminta tiap peserta didik dalam kelompok memilih peranan tokoh yang datang ke tempat itu dengan berbagai karakter dan kepentingan yang berbeda. Lihat gambar 2.10.
- Sahabat Guru memberikan peserta didik alokasi waktu yang cukup untuk berdiskusi dalam kelompoknya dan mencoba melatihkannya.
- Sahabat Guru secara berkesinambungan memberikan peserta didik petunjuk dan semangat pada setiap kelompok supaya sasaran tercapai.
- Selanjtunya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menampilkan hasil diskusi dan latihannya di depan kelas.
- Sahabat Guru memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap tampilan kelompok sembari menjelaskan pentingnya memahami karakter dalam berperan.

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri 2.1 yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

Gambar 2.10 Aku menjadi ...

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap tampilan kelompok sembari menjelaskan pentingnya memahami karakter dalam berperan.
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di halaman 78 kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Pada awal kegiatan inti, sahabat guru menampilkan monolog.
- Sebagai alternatif Sahabat Guru bisa digantikan dengan mengundang orang tua peserta didik yang kemampuan berteater untuk bermonolog dihadapan peserta didik sekitar 5—10 menit.
- Selanjutnya bersama orang tua peserta didik, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan tanya jawab tentang karakter sebuah peran.
- Sahabat guru dapat juga menampilkan seniman teater yang ada di daerah sekitar sekolah untuk monolog dan dilanjutkan dengan diskusi tentang karakter
- Sebagai bahan referensi tambahan, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik menemukan contoh monolog di internet.

Lembar Kerja {2.1}

Nama: ....

Saya menjadi ...

Hubungan saya dengan keluarga ...

karena...

Hobi saya adalah ...

karena ...

Saya tidak akan melakukan ini ...

karena ...

Pengalaman menyenangkan/menakutkan bagi saya adalah ketika

Cita-cita saya adalah ...

karena ...

Saya merasa sedih atau senang ketika ...

Analisis Karakter 3

Deskripsi Singkat

Di kegiatan ini, Sahabat Guru memberikan beberapa contoh naskah pendek untuk dianalisis karakter tokohnya atau dikenal dengan istilah bedah naskah. Kalau tidak ada naskah pendek bisa menggunakan cuplikan naskah panjang yaitu dengan mengambil beberapa adegan saja. Secara berkelompok peserta didik berlatih untuk menganalisis karakter tokoh dalam naskah.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan Kegiatan

- *Peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan konsep Magic if Stanislavski untuk mewujudkan karakter berdasarkan naskah.*
- *Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkap kreati-vitas diri dalam berakting gaya realis*

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru mengawali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan ini.

- Sahabat Guru menyiapkan pengeras suara yang terhubung ke laptop atau alat pemutar lagu
- Sahabat Guru juga dapat menyiapkan sejumlah lagu yang menarik bagi peserta didik.

Gerak Lirik

Tujuan Kegiatan

Sahabat Guru meminta peserta didik untuk melakukan gerakan teaterikal berdasarkan lirik lagu yang diperdengarkan.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru dapat menggunakan salah satu lagu dibawah ini.

Maramaramara Project Pop	Papa Telepon Sule Feat Rizky Febian	Lagunya lagu Bola P Project
https://www.youtube.com/watch?v=FbGtphiCk3Y	https://www.youtube.com/watch?v=SlG7q-T7axJ4	https://www.youtube.com/watch?v=brClyNN-vLGU

- Sahabat Guru dapat memutar lagu tersebut secara daring atau pun memutar unduhannya.
- Sahabat Guru perdengarkan peserta didik salah satu lagu dan meminta peserta didik untuk menyimak lirik lagu tersebut secara seksama.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik berdiri dan membuat jarak yang cukup untuk bergerak.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk melakukan gerakan sesuai dengan lirik yang diperdengarkan pada putaran ke-2 seperti tampak di gambar 2.11.
- Sahabat Guru dapat memberi jeda agar kegiatan permainan menjadi lebih menarik,

- Pada saat jeda, peserta didik diwajibkan diam mematung seperti manekin hingga lagu diputar kembali.

Gambar 2.11 Permainan Gerak Lirik

Catatan

Peserta didik diberi motivasi untuk bergerak dengan penuh ekspresi sehingga menimbulkan kelucuan organik.

Kegiatan Inti

Permaianan 2

Tahu Peran

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 5 orang.
- Sahabat Guru memfotokopi naskah yang disediakan di akhir unit

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru membagikan peserta didik naskah teater.
- Sahabat Guru menjelaskan langkah-langkah untuk mengetahui karakter tokoh dengan menggunakan lembar kerja 2.2 analisis karakter

- Sahabat Guru meminta peserta didik menerapkan teknik analisis karakter metode Stanislavski dengan menjawab pertanyaan—Siapa aku? Dimana aku? kapan ini terjadi? Apa yang aku inginkan? Kenapa aku menginginkan itu? Bagaimana aku bisa mendapatkan itu? Apa yang perlu aku atasi?
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membagi tugas kepada anggota kelompok untuk berkonsentrasi menganalisis satu karakter per anggota.
- Sahabat Guru membatasi kegiatan analisis karakter selama 5—10 menit.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca naskah seperti tampak pada gambar 2.12
- Sahabat guru memantau aktivitas peserta didik dengan menggunakan asesmen/penilaian kerja kelompok di akhir unit dan memberikan arahan pada peserta didik seandainya peserta didik mengalami kendala dalam proses penganalisisan naskah.

Gambar 2.12 Membaca Naskah Teater

Lembar Kerja {2.2}

Nama: ....

ANALISIS KARAKTER

Judul Naskah
Siapa aku?
Dimana aku?
Kapan ini terjadi?
Apa yang aku inginkan?
Kenapa aku menginginkan itu?
Bagaimana aku bisa mendapatkan itu?
Apa yang perlu aku atasi?

Deringan Telepon

Tujuan Kegiatan

Sahabat Guru dapat menggunakan langkah 2 ini apabila peserta didik dinilai telah mencapai tujuan pada langkah 1.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk tetap dalam karakter yang dipilih pada langkah 1.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berimprovisasi dengan stimulus deringan telepon.
- Sahabat Guru menentukan area bermain di depan kelas.
- Peserta didik secara berkelompok dibebaskan beraktivitas—belajar, makan, menonton TV, dan sebagainya— dalam karakter tokoh yang dipilih.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk melakukan reaksi saat mendengar telepon berdering.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berimajinasi dengan telepon imajinatif—dapat berupa telepon umum, telepon rumah, telepon genggam, dan sejenisnya.
- Peserta didik diperkenankan menjawab telepon tersebut dengan suara dan gerak-gerik karakter tokoh yang mereka pilih.
- Setelah peserta didik selesai menjawab telepon, karakter kembali melanjutkan kegiatan semula hingga selesai.
- Jika peserta didik merasa kurang percaya diri, peserta didik dapat bekerja secara berpasangan dan saling melakukan panggilan telepon.

Kegiatan Penutup

- Di akhir kegiatan, peserta didik mempresentasikan hasil analisis karakter dalam setiap kelompok naskah.
- Sahabat guru mencermati dan memberikan ulasan pada presentasi kelompok peserta didik dan memberikan koreksi apabila ada yang tidak sesuai dari analisis peserta didik.

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri di akhir unit yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.
- Sahabat guru menginstruksikan setiap kelompok untuk melatihkan membaca naskah dengan baik dan menambah ilustrasi musik pengiring setiap adegan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru bisa melakukan analisis karakter bersama peserta didik dalam sebuah tayangan video pementasan teater yang ber-gaya realis
- Sahabat Guru dapat menggunakan tautan video berikut.

Ayahku Pulang Teater Dza 'Izza 2019	MA Negeri 2 Mataram: Teater Mata La-koan "Kasihku di Seberang Jalan" Karya Imam Hamzah, S.Pd
https://www.youtube.com/ watch?v=HE0rJInN79w	https://www.youtube.com/ watch?v=oV1senyruxo

Asesmen Baca Dramatik 4

Deskripsi Singkat

Di kegiatan ini, peserta didik secara berkelompok menampilkan hasil analisis karakter tokoh realis yang ada dalam naskah. Bentuk penyajiannya adalah teknik baca dramatik atau drama radio. Penampilan setiap adegan didukung dengan menambahkan eksplorasi tata artistik ilustrasi musik pengiring.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat mengaplikasikan konsep Magic if Stanislavski dalam mewujudkan karakter dalam teknik baca dramatik atau drama radio.

Permaianan 1

Persiapan

- Sahabat guru mengawali kelas dengan menjelaskan kepada peserta didik secara ringkas tentang topik yang akan dipelajari dan juga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Sahabat guru mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari mulai kepala sampai kaki.
- Sahabat guru mengajak peserta didik berlari-lari kecil melingkari dan mengelilingi ruangan atau lapangan.

- Sahabat Guru dapat melatih vokal peserta didik dengan melatih teknik pernapasan dilanjutkan dengan bernyanyi sebuah lagu secara bersama dengan hanya bergumam.
- Selanjutnya sahabat guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Olah Vokal

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat membiasakan diri menggunakan artikulasi dan intonasi yang tepat sesuai kebutuhan naskah.

Persiapan

- Sahabat Guru membagi peserta didik secara berpasangan.
- Sahabat Guru disarankan untuk melakukan kegiatan ini di luar ruangan.
- Sahabat Guru menuliskan kalimat sederhana di sebuah kertas.

Prosedur kegiatan

- Peserta didik secara berpasangan berdiri saling membelakangi, kemudian berjalan saling menjauh sebanyak 10—15 langkah.
- Selanjutnya, peserta didik duduk menghadap pasangannya. Sahabat Guru memperlihatkan tulisan yang telah disiapkan kepada salah satu pasangan.
- Peserta didik yang diperilhatkan tulisan diharuskan mengingat dan menyampaikan kalimat itu ke pasangannya.
- Peserta didik diperbolehkan menyampaikan kalimat yang diperlihatkan hanya dengan suara. Sementara, peserta didik lainnya harus mengulangi kalimat yang disampaikan temannya.

Catatan

- Sahabat Guru dapat memberi batasan waktu dalam melakukan permainan ini.
- Permainan ini akan lebih menarik jika tiap pasangan menyampaikan kalimat yang berbeda. Sahabat Guru dapat menggunakan kalimat yang ada pada naskah yang sedang atau telah dipelajari.

Gambar 2.13 Olah Vokal

Kegiatan Inti

Permainan 2

Mengenali ragam variasi teknik vokal dalam baca dramatik/drama radio

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru memfotokopi kartu informasi bagian atas dan membagikannya kepada peserta didik.
- Sahabat Guru memberikan peserta didik penjelasan awal bahwa peserta didik dapat menciptakan karakter melalui suara.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik menganalisis variasi vokal berdasarkan naskah yang diberikan.
- Sebagai contoh, Sahabat Guru dapat menggunakan lembar kerja 2.3.

On Air Assessmen

Persiapan

Sahabat Guru menyiapkan meja dan bangku peserta didik di depan kelas sebanyak 2 buah—keduanya diatur seperti suasana studio radio.

Prosedur kegiatan

- Sahabat guru memberikan arahan mengenai pelaksanaan kegiatan "On air" yaitu kegiatan membaca naskah realis dengan dilengkapi ilustrasi musik untuk penguat adegan seperti drama radio.

Kartu Informasi

- Volume dalam intonasi pembacaan adalah keras atau lemahnya suara suara. Volume berkaitan dengan nada.
- Irama dalam intonasi pembacaan naskah adalah penekanan ucapan pada suku kata tertentu, sehingga ada sebagian yang lebih keras (tinggi) ucapannya dari bagian lain.
- Aksen atau dialek dalam intonasi pembacaan naskah adalah ciri khas suara karakter tersebut. Aksen berkaitan dengan misalnya logat daerah.
- Ciri khas dalam intonasi pembacaan karakter biasanya berkaitan dengan kebiasaan karakter dalam berbicara: selalu mengucapkan hmmmm

Lembar Kerja {2.3}

Perhatikan tanda di bawah ini:

↓ : volume (lemah)
↑ : volume (keras)
? : irama tertentu (penekanan pada bagian kata atau kalimat tertentu)

Berilah tanda pada dialog kamu menggunakan simbol di atas.

Contoh:

- *MARJOSO (mengeluh)*
- *Mereka pikir, apa aku ini? (↓)*
- *Mereka pikir dalam hal ini aku masih sempat memikirkan dia, (↑)*
- *anak dari seorang guru ? yang aku hormati. Kalau aku mintakan dia diperlukan dengan baik, itu adalah haknya sebagai tawanan.*

Selanjutnya tambahkan dengan aksen dan ciri khas karakter kamu!

- Sahabat guru memberikan penjabaran mengenai teknik membaca naskah lakon dengan menggunakan teknik vokal intonasi dan artikulasi yang benar. Selain itu peserta didik diingatkan untuk membaca naskah dan menampilkan tokoh peran dengan takaran emosi dan ekspresi yang wajar persis seperti kehidupan sehari-hari. Tentu saja dengan suasana dan penjiwaan sesuai dengan tuntutan naskah realis.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berkelompok beranggotakan 2—4 orang.
- Setiap kelompok mempersiapkan tampilannya yang terbaik dengan penggunaan perangkat audio untuk ilustrasi adegan dengan baik.
- Masing-masing kelompok menampilkan baca dramatik atau drama radionya dengan bergiliran.

Gambar 2.14 Keseruan Drama Radio

Catatan

- Sahabat Guru sebaiknya mendokumentasikan setiap penampilan kelompok dengan foto atau video untuk keperluan evaluasi

- Yang lain tampil kelompok yang lain membuat catatan yang berisi ringkasan cerita, kelebihan dan kekurangan kelompok atau anggota kelompok dalam hal penerapan akting gaya realis.
- Sahabat Guru memberikan apresiasi dan ulasan pada setiap penampilan kelompok.

Jangan Tersinggung

Tujuan Kegiatan

Kegiatan inti 3, peserta didik secara kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya atas penampilan pentas dramatik Reading atau Drama Radio yang dibawakan oleh kelompok lain, dengan mengungkapkan kelebihan dan kekurangan penampilan kelompok lain

Prosedur kegiatan

- Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk bergabung dengan kelompoknya.
- Sahabat guru menampilkan dokumentasi foto dan/atau video penampilan kelompok pada saat drama radio di depan kelas.
- Peserta didik menyimak dan mengamati dokumentasi dengan baik.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan kritik penampilan kelompok yang lain dalam kelompoknya.
- Sahabat guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk membuat rangkuman kritik dari anggota kelompok untuk dijadikan resume atau kesimpulan kelompok.

Catatan

- Sahabat Guru dapat membantu mengarahkan variasi *blocking* yang dapat dimainkan oleh peserta didik.
- Sahabat Guru sebaiknya mendokumentasikan setiap *blocking* penampilan kelompok dengan foto atau video untuk keperluan evaluasi.

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menyimpan catatan kritik untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi diri

Gambar 2.15 Jangan Tersinggung

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Setelah membaca naskah di akhir unit, peserta didik dapat memainkan peran dengan menggunakan *blocking*. Posisi pemain dapat berubah-ubah sesuai dengan posisi yang mereka sukai. Hal yang paling penting adalah peserta didik melakukan kegiatan dengan menyenangkan.

Asesmen

Penilaian atau asesmen dalam kegiatan unit ini dapat sahabat guru lakukan tiap kegiatan atau sahabat guru dapat memilih pada kegiatan apa mau melakukan asesmen. Berikut ini panduan dalam bentuk rubrik yang dapat digunakan sahabat guru dalam melakukan asesmen. Sahabat guru dapat menggunakan rubrik 2.1 seperti dibawah ini atau sahabat guru dapat membuat bentuk dan jenis instrumen assesmen sendiri.

Rubrik 2.1

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik menampilkan karakter tersebut dalam baca dramatik atau drama radio.
	Peserta didik menerapkan watak tokoh sesuai dengan naskah yang dibaca
Belum berkembang (<60)	Peserta didik belum menampilkan karakternya secara utuh. Tidak terdapat ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya. Gerakan atau vokal tidak spesifik
Berkembang (60-80)	Peserta didik sudah mencoba menampilkan karakternya secara utuh walaupun belum konsisten di seluruh bagian naskah. Sudah terdapat ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya. Gerakan atau vokal sudah spesifik dan dapat dikenali.
Melebihi ekspektasi (81-100)	Peserta didik menampilkan karakternya secara utuh secara konsisten di seluruh bagian naskah. Ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya dapat dirasakan oleh pendengar atau penonton. Gerakan atau vokal sangat spesifik dan mudah dikenali.

Rubrik 2.2 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

<table>
<tr><th rowspan="2">Tujuan Pembelajaran</th><th colspan="2">Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap bergotong-royong dan berpikir kreatif:</th></tr>
<tr><th>Sub-elemen:
Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial</th><th>Sub-elemen:
Kepedulian</th></tr>
<tr><td>Indikator (terlihat pada)</td><td>Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan.

Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama</td><td>Berespon secara memadai terhadap kegiatan yang dilakukan di kelas</td></tr>
<tr><td>Belum berkembang (<60)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Berkembang (60-80)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Melebihi ekspektasi (81-100)</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal

Pengayaan

Bagi peserta didik yang berminat mempelajari topik ini ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan:

Peserta didik bisa membaca naskah-naskah lakon teater realis pada tautan (https://mitrapalupi.com/naskah-teater/) dan juga di arahkan untuk menonton video tentang pementasan drama-drama realis dari kelompok-kelompok teater di channel youtube.

https://mitrapalupi.com/naskah-teater

Refleksi Peserta Didik

Refleksi peserta didik di akhir unit:

- Berupa akumulasi sejumlah refleksi pada lembar refleksi 2.1 2.4

Refleksi Guru

Refleksi guru di akhir unit:

- Apakah 100% peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran? Jika tidak, berapa presentase kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai Tujuan Pembelajaran? Apa yang akan guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran? Jika ada, apa yang ingin Anda ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini

Refleksi Diri {2.1}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 30 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **pembelajaran karakter**?

Refleksi Diri {2.2}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **memahami karakter dalam berperan**?

Refleksi Diri {2.3}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **menganalisis karakter tokoh**?

Refleksi Diri {2.4}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **memahami melafalkan dialog tokoh karakter dengan artikulasi dan intonasi yang baik**?

Bahan Bacaan Peserta Didik

LAKON
JAM DINDING YANG BERDETAK

(Catatan kecil sebuah keluarga dalam dua adegan)
Karya: Nano Riantiarno

PARA PELAKU

THOMAS PATTIWAEL : Papa umur kira-kira 45 tahun
MARIE PATTIWAEL : Mama umur kira-kira 43 tahun
BENNY : Anak Lelakinya
MAGDA : Anak perempuannya
OMA : Seorang nenek tetangga mereka
POLISI

SELURUH KEJADIAN INI TERJADI DI SALAH SATU RUMAH YANG TER-LETAK DI KOMPLEK ORANG ORANG MISKIN DAN ORANG –ORANG PENSIUNAN. RUMAH DIBAGI JADI TIGA BAGIAN TAPI BERSAMBUNG-AN SATU SAMA LAIN / SIMULTAN SET.

PERTAMA-TAMA

KITA MELIHAT HALAMAN DEPAN, ADA POHON PISANG BEBERAPA BATANG. SATU POHON JAMBU DAN SATU POHON KERSEN, DIMUKA RUMAH ADA LENTERA TERGANTUNG PERSIS DI ATAS KURSI GOYANG DEKAT JENDELA KAYU.

KEDUA RUANG TENGAH

TERDAPAT SEBUAH SOFA REOT, PERMADANI BUTUT, DUA BUAH KURSI ROTAN. SEBUAH LEMARI PECAH BELAH DI SUDUT RUANG DE-KAT PINTU. BERGORDYN KORDURAY HIJAU LUMUT, SEBUAH LO-BANG PINTU TAK BERDAUN PINTU DARI SEBUAH KAMAR TIDUR YANG PASTI SEMPIT, SEBUAH JAM DINDING TERPAKU DIANTARA SOFA MEGAH DIANTARA POTRET–POTRET TUA, KELIHATAN JAM ITU SANGAT ANTIK. KEADAAN KAMAR ITU BETUL-BETUL BERANTAKAN.

BAGIAN KETIGA

RAK PIRING BESI YANG CATNYA SUDAH MULAI LUNTUR DAN KARATAN. EMBER BERBAUR DENGAN ALAT-ALAT LUKIS, CAT-CAT, TUBE-TUBE KOSONG FIGURA-FIGURA KANVAS SETENGAH BERLUKIS DAN LUKISAN-LUKISAN BERTUMPUK DI SATU SUDUT. KITA MELIHAT DAPUR SAMA BERANTAKANNYA DENGAN RUANG TENGAH. PADA SAAT LAMPU FADE IN KITA MELIHAT SESEORANG BERKERUDUNG SELIMUT TIDUR DI BAWAH SOFA. BERGELUNG DAN MENDENGKUR, DARI SEBELAH DAPUR KITA MENDENGAR REBUT-RIBUT, HARI BARU PUKUL TUJUH PAGI. MATAHARI BELUM BEGITU PANAS

ADEGAN PERTAMA

MAMA (Muncul dari dapur sambil memukul-mukul baki).
Bangun ... bangun matahari sudah tepat di atas kepala kita. He, pemalas ... ayo bangun tak tahu malu. Laki-laki sebesar lembu sesiang ini masih tetap berselimut. Benny, bangun. Benny

PAPA (Dari dalam kamar)
Marie ...

MAMA
Mau jadi apa kau kelak? Sudah tak punya kerja selain selain setiap hari kerja tidur tiduran melulu

PAPA (Dari dalam kamar)
Marie ... tuli telinga kau Marie ...

MAMA
ya, ya ada apa?

PAPA (Dari dalam kamar)
Di mana kau taruh dasiku?

MAMA
Di atas lemari. Benny, bangun, mandi dulu biar segar. Hei pemalas-

jika tidur lagi, sambunglah nanti sehabis mandi

PAPA
(Dari dalam kamar)
Tak ada.

MAMA
Dekat kotak topi, di dalam tas plastik merah.

PAPA (Dari dalam kamar).
Brengsek, sejak kapan ia berada di situ.

MAMA
sejak kau taruh dasi di kamar mandi. Benny, bebalnya anak ini.

BENNY (Menggeliat)
Masih pagi, Mama ...

MAMA
Pagi, pagi. Buka lebar–lebar matamu. Tak baik tidur lewat jam tujuh pagi menjauhkan rejeki. Ayo bangun, bangun!

BENNY
Selalu yang itu-itu juga. Aku tidur jam empat pagi, Mama ...

MAMA
Siapa yang menyuruhmu tidur tak teratur hah?

BENNY
Aku melukis Mama. Aku menyelesaikan lukisan.

MAMA
(Mulai menyetrika).
Hah, melukis, melukis apa? Apa tak ada kerjaan lain selain itu? Dan apa hasilnya? Apa? Cuma kecapean dan telat bangun. Dari dulu mama sudah bilang takkan ada gunanya kau melukis. Cuma mem-

buang–buang waktu saja. Apa kau bisa makan karena itu? Tidak. Melukis adalah pekerjaan pengangguran. Tapi kakakmu mungkin punya pertimbangan lain sehingga ia mengizinkan kau masuk seni rupa. Lalu apa hasilnya? Tak ada. Cuma omong kosong. Jerih payah kakakmu menyekolahkan kau cuma sia-sia, tak ada artinya. Kau keluar–keluar entah kenapa ...

BENNY
Mama ...

MAMA
Bosan aku. Kau seakan akan menutup mata terhadap semua ini. Kakakmu-Mamamu-Papamu bekerja membanting tulang sedang kau enak-enakan tidur, melukis ...

PAPA (Dari dalam kamar)
Mariee ...

MAMA
Apa lagi?

PAPA (Dari dalam kamar)
Apa sudah kau semir sepatuku? Ada debu menempel di ujungnya. Di mana kau taruh kaus sepatuku?

MAMA
Di dalam keranjang hitam,

PAPA (Dari dalam kamar)
Yang satunya lagi yang ini sudah bau telur busuk. Sudah satu bulan tidak kau cuci.

MAMA
Apa kau mau ke tempat orang kawin? Ke pesta? Pakai yang itu. Yang satunya masih belum basah, belum kering betul ...

PAPA (Dari dalam kamar)

MAMA
Cucian dan setrikaan orang yang masih harus kubereskan bertumpuk, berkumal di keranjang. Sementara itu hujan terus menerus turun selam tujuh hari tujuh malam dan masih bilang aku pemalas?

MAGDA (Masuk, kepalanya bergelung handuk)
Sudahlah, mama. Sepagi ini sudah berteiak-teriak. Tetangga-tetangga masih banyak yang tidur.
(Pada Benny)
Benny, sebelum diserobot orang lain, kamar mandi masih kosong. Cepat ...

MAMA
Ia pikir aku enak-enak goyang kaki di rumah. Bagus betul.

MAGDA
Udahlah, Mama. (Pada Benny) Benny ...

MAMA
Benny, cepat mandi sebelum disebot orang.

BENNY
Pasti sudah diserobot orang lain.

MAMA
Lihat dulu, baru bisa bilang begitu.

BENNY (Segan-segan)
Baiklah, Mama. Aku akan teruskan tidurku di kamar mandi.

MAMA
Ya, dan orang-orang akan berteriak-teriak di depan pintu kamar mandi. Yang antri menunggu giliran mandi masih banyak ...

BENNY (Pada Magda)
Handukmu ...

MAGDA
(Melepaskan handuknya)
Nih!

MAMA
Sikat gigi, odol, gayung, sabun mandi_ jangan lupa.

MAGDA
Kutinggalkan ia di sana.

BENNY
Ah, ada harapan barang-barang itu hilang.
(Keluar cepat)

MAMA
Pemalas.

MAGDA
Mama terlalu kaku menghadapi Benny, seharusnya tidak boleh begitu.
(Menyisir rambutnya)
Kasihan Benny, andaikan saja ia punya jabatan yang tinggi di fakultasnya, tentu tak mungkin ia bisa dikeluarkan, dipecat. Ia anak pandai, punya otak dan tak mudah percaya pada apapun.

MAMA
Kau terlalu memenuhi apa yang dia minta.

MAGDA
Aku mengerti dia, Mama. Itu soalnya.

MAMA
Mestinya ia sudah punya rencana untuk bekerja membantu kita ...

MAGDA
Ia bekerja, Mama. Ia melukis tiap waktu, dengan begitu ia berarti melatih bekerja. Siapa tahu suatu saat ia bakal jadi sesuatu. Biarkan ia punya panggilan yang lain.

MAMA
Kita butuh uang untuk bisa terus mempertahankan hidup. Seharusnya anak sebesar ia juga mulai mencoba-coba berpikir bagaimana cara mengatasinya.

MAGDA
Mama, ia lagi menyimpulkan. Ia hanya sedang mengalami kekagetan, bahwa ternyata terdapat pengaruh besar terhadap jalan hidupnya. Dan karena kekagetan itu mungkin ia menderita sakit sebentar. Tapi jangan khawatir. Sebentar lagi tentu ia akan sembuh kembali.

MAMA
Aku tahu itu, coba ia bisa rem kehendak untuk berbantah dengan gurunya tentu ia masih sekolah sekarang ini.

MAGDA
Pertengkaran pendapat itu biasa Mama. Apa lagi dikalangan mahasiswa. Sedikitnya Benny dengan jujur dan gigih telah mampu mendapatkan kekuatan untuk mempertahankan pendapatnya walau resikonya sesudah itu ia dipecat.

MAMA
Guru, biar bagaimanapun tentu lebih pandai dari pada murid-muridnya. Kalau tidak tak mungkin ia jadi guru.

MAGDA
Belum tentu. Kadang-kadang ada guru yang terlalu mempertahankan pendapat-pendapat yang sudah kuno, usang sedang zaman semakin maju. Dan kita tak tahu semua pendapat mereka bisa diterapkan pada saat mereka-mereka itu mulai menua.

MAMA
Ya, tapi dengan begitu Benny dengan sengaja telah menutup salah satu jalan hidupnya.

MAGDA
Nah, kini sedang ia buktikan apakah tuduhan Mama itu betul atau tidak.
PAPA
Jika kita dengar sedari tadi ia bicara tentang dasi, kaus kaki, sepatu yang mengkilat tentu bayangan kita telah tertambat pada kerapihan seorang parlente. Tapi tidak. Begitu ia keluar dari kamar kita cuma melihat monumen jaman yang sudah lampau. Tidak lagi up to date. Ia memang memakai dasi tapi yang murahan, baju keriput karena memang bahannya murahan, celana komprang dan sepatu; putih. Memang tanda-tanda parlente masih terdapat sisa-sisanya. Apa yang kalian perdengkarkan?

MAGDA
Bukan apa-apa Papa. Hanya soal Benny.

PAPA
Selalu Benny. Ia sudah besar, tahu apa yang baik buat dia. Biar dia memilih.

MAGDA
Aku juga berpendapat begitu.

PAPA
Ia laki-laki dan setiap laki-laki harus tahu banyak tentang segala hal. Dadanya harus dipenuhi oleh pengalaman-pengalaman.

MAMA
Ya, hingga semakin hari ia semakin tenggelam ia oleh kelaki-lakiannya sendiri.

PAPA
Seperti aku Papanya ... Begitu bunyi kalimat lanjutannya bukan? Nah sudahlah. Tak baik bertengkar sepagi ini. Tetangga-tetangga akan mendengarnya dan ...

MAMA
Mereka sudah terbiasa mendengar teriakan-teriakan kita.

PAPA
Dan mengapa kita tidak merasa malu, ya? Heran juga aku. Eh, tak kau sediakan kopi buatku? Sarapan pagiku?

MAMA
Kau ingin apa? Telur mata sapi? Nasi goreng? Kornet atau serden-cis? Segalanya sudah tersedia

PAPA
Di mana?

MAMA
Di toko. Dan untuk mengambilnya kita memerlukan kertas berhar-ga.

PAPA (Tertawa).
Sudahlah, kalau memang tak dapat kita ambil berhubung kita tak punya kertas berharga, kopi pahit pun tak apa, atau remah-remah roti, atau kerak nasi yang digoreng.

MAMA
Kau melucu. Tak ada kopi, tak ada remah-remah roti juga tidak ada kerak nasi. Yang ada cuma ini Air dingin dan angin. Nikmatilah se-belum kau pergi.

PAPA (Tersenyum)
Nasib.

MAMA
Jangan mengeluh.

PAPA (Menyambung)
Tak menjauhkah rezeki.

MAGDA (Menyambung)
lebih baik terima segalanya dengan tabah .

MAMA
Konyol.

PAPA
Mengapa? Kita cuma mencoba menyelesaikan kalimat–kalimat darimu. Bukan begitu, Magda?

MAGDA
Ya, Mama. Ingatan kita terang sekali bukan?

PAPA
Apa betul-betul tak ada sedikitpun sisa-sisa makanan. Rasanya aku semalam melihat roti tertimbun di sudut–sudut dapur.

MAMA
Mimpi. Apa lagi yang aku lihat. Tentu kau melihat ...

PAPA
Emas berbungkal-bungkal dan duit.

MAMA
Lalu ?

PAPA
Yang ini aneh. Aku melihat kau duduk di kursi goyang, tenang mengeluarkan butiran-butiran kristal dari matamu. Kau duduk di sudut dekat peti beras.

MAGDA
Yang sudah kosong.

PAPA
Sudah kosong? Begitu cepat?

MAGDA
Yang kita makan tadi malam adalah sisa-sisa terakhirnya.
MAMA
Tentang kristal-kristal itu? Dan lalu? Apa lagi?

PAPA
Dekat peti beras kau duduk di kursi goyang dengan kepala sebesar gajah dan mata sebesar durian berwarna merah.

MAMA
Kau meracau.

PAPA
Jangan marah aku cuma ingin mencoba memakai cara lain untuk membuat perut kita menjadi kenyang.

MAGDA
Coba kalau kita bisa kenyang tidak melulu lantaran makan.

PAPA
Aku yakin kita pasti bahagia.

BENNY (Masuk cuma memakai handuk yang dililitkan di pinggangnya). Nenek yang mukanya seperti labu itu benar-benar menjengkelkan. Mama pikir orang mandi itu bisa bersih; dalam satu menit?

MAMA
Benny, tak pantas kau begitu. Kau kan bukan anak-anak lagi.

PAPA
Dia menggedor-gedor pintu kamar mandi. Mandi Mama pikir bisa tenang dengan iringan musik berupa gedoran–gedoran pintu? Padahal aku baru saja masuk.
(Pada Magda).
Sudah kukatakan padamu, pasta gigi sudah tak ada di tempatnya lagi. Tiga minggu aku disini dan korbanku meliputi lima sabun mandi, dua pasta gigi, dan satu lagi sikat gigi. Brengsek. Semuanya patut dicurigai.
(Masuk).
MAMA
Benny ...

BENNY (Dari dalam kamar)
Kita di kelilingi pencuri-pencuri Mama.

PAPA
Benny tidak salah.

MAMA
Lalu apa yang akan kau lakukan? Menggeledah kamar-kamar tidur mereka dan kita ajukan ke pengadilan jika pencuri-pencuri itu bisa tertangkap?

PAPA
Tak usah repot-repot. Kalau ada kesempatan, kita curi punya mereka dan mereka harus merasa puas dengan barang–barang barter itu.

MAMA
Terlalu.
(Pada Magda).
Kau tidak lekas-lekas berangkat?

MAGDA
Tenang Mama. Masih lama. Baru jam tujuh lewat sedikit.

PAPA
(Menunjuk jam dinding).
Ah dia belum mendapat giliran rupanya?

MAMA
Giliran apa?

PAPA
Berubah menjadi makanan. Beras misalnya.

MAMA
Tidak. Yang ini akan mendapat giliran yang paling akhir. Nanti jika memang sudah tidak ada lagi sesuatu yang bias kita jual. Ia merupakan satu-satunya kenangan dari kau, Tom- satu-satunya pemberian yang paling berharga darimu pada ulang tahun perkawinan kita yang pertama. Kau masih ingat?

PAPA
Ingatanku sudah rusak sejak aku berhenti bekerja.

MAMA
Kau ingat Tom. Pasti kau masih ingat.

MAGDA
Jangan khawatir Mama. Ia hanya pura-pura tidak ingat.

PAPA
Dua puluh empat tahun yang lalu ...

MAMA
Ya ...

PAPA
Ya.

MAGDA
Nah, kan ? Sudah kukatakan, Papa cuma pura-pura tidak ingat.

PAPA
Waktu itu kau masih secantik dia bukan Marie? (Menunjuk Magda).

MAGDA
Mama lebih cantik dari aku.

MAMA
Omong kosong..

MAGDA
Ayolah Mama, ayolah. Kecantikanmu waktu masih muda tak ada yang bisa menandingi.

PAPA
Ada cerita yang sangat menggelikan. Kau tahu, pada waktu itu Papamu benar-benar tergila-gila padanya sehingga pernah selama tiga malam berturut-turut tidur di teras rumahnya.

MAMA
Astaga selama ini kau tidak pernah bilang apa-apa padaku, tentang itu. Lalu apa saja yang kau kerjakan selama tiga malam itu?

PAPA
Menunggu. Bila kau keluar sendirian pada malam hari, secara kebetulan mencari angin karena kau kepanasan atau apa saja, aku akan senang.

MAMA
Jika ternyata aku keluar sendirian, duduk di teras. Apa yang akan kau lakukan?

PAPA
Ya ... Begitu saja. Mungkin cuma memandang, lalu senyum dari tempat yang gelap dan membayangkan jika saja ... jika saja ... begitulah.

MAGDA
Ah ... Papa. Begitu penakutnya kau?

PAPA
Zaman dulu, nak ... lain dengan zaman sekarang.

MAGDA (Menyambung)
Anak-anak muda dulu nak ...lain dengan yang sekarang.

PAPA
Nyinyir ...

MAMA
Cuma bisa bertahan tiga malam Tom ?

PAPA
Ya sayang sekali malam ke-empat seorang penjaga malam menangkapku dan menuduh aku pencuri. Terpaksa kenekatanku Cuma bertahan tiga malam.
(Semuanya tertawa).

MELIHAT KERANJANG YANG PENUH PAKAIAN IA MENYETERIKA LEBIH CEPAT SEMENTARA ITU JAM DINDING BERBUNYI TEPAT DELAPAN KALI.
FADE OUT

Bahan Bacaan Guru

Sistem Stanislavski: Panduan dalam teater realis

Stanislavski yang bernama lengkap Konstantin Stanislvaski dikenal sebagai orang yang sangat berpengaruh dalam perkembangan teater

realis hingga saat ini. Tokoh yang lahir pada tanggal 17 Januari 1863 ini menggagas sebuah metode teater yang dikenal dengan sistem Stanislavski. Stanislavski menuangkan gagasan dalam tiga buah buku. Ketiga buku tersebut, *An Actor Prepares*, *Building a Character* dan *Creating a Role*, dituliskan seperti penulisan jurnal catatan harian atau kita kenal dengan diari Stanislavski. Buku-buku tersebut merupakan proses perjalanan seorang aktor menuju pementasan. Proses tersebut selanjutnya menjadi cikal bakal sistem Stanislavski.

Stanislavski menciptakan sistem ini dilandasi oleh kurangnya pelatihan fisik bagi aktor. Kebanyakan para aktor memainkan tokoh tanpa memerhatikan teknik inner acting (akting dari dalam hati). Para aktor melatih diri-nya sesuai dengan kebutuhan naskah dan sedikit melupakan cara membangun emosi penonton melalui para tokoh yang dimainkan.

Pengajaran yang dimaknai dari ketiga buku yang disebutkan sebelumnya merupakan kaidah utama yang ditimbul dari kehakikatan hukum alam yang difungsikan oleh manusia. Sederhananya segala perilaku manusia dalam proses berkreatif dibentuk menjadi keilmuan yang berlaku bagi semua orang. Stanislavski, kemudian, menamai sistem ini dengan *Dasar-Dasar Tata Seni Drama*.

Fokus pada sistem Stanislavski ini berpusat pada pikiran, keinginan dan emosi aktor. Stanislavski memahami bahwa pikiran, keinginan dan emosi aktor adalah wujud psikologi yang wajib dipentaskan diatas panggung. Sisi psikologis yang diperankan aktor dalam tokoh akan mengundan respon penonton untuk memaknai lebih pertunjukan yang ditontonnya.

Sistem Stanislavski merupakan tahapan sistematis seorang aktor yang melibatkan seluruh elemen acting dalam menciptakan tokoh. Se

Bagaimana diketahui bersama, seorang aktor memerlukan sejumlah latihan fisik dan vokal untuk membentuk tubuh. Latihan fisik dan vokal dilakukan melalui tingkatan tertentu dan terstruktur dengan baik. Hal tersebut dilakukan agar seorang aktor dapat menyesuaikan dengan kebutuhan yang dituntut oleh sutradara berdasarkan naskah yang akan dimainkan.

Penekanan sistem Stanislavski berpusat pada proses pengalaman seorang aktor yang tertanam secara sadar maupun tidak dalam melakukan aktivitas kesehariannya. Adapun Stanislvaski mengupayakan segala hal yang dilakukan aktor merupakan wujud pengalaman sadarnya. Pengalaman sadar dapat diperoleh melalui latihan menirukan gerak, gaya bicara, maupun kebiasaan-kebiasaan orang yang berada di sekitar kita, misalnya teman, guru, penjaga sekolah maupun orang lainnya.

Proses pemerhatian orang lain akan membentuk secara perlahan tindakan menyerupai sehingga sesekali kita akan tampak bagi orang lain menyerupai orang yang kita tirukan. Proses ini disebut oleh stanislavksi sebagai pengalaman dibawah sadar. Tak perlu khawatir, pada dasarnya pengalaman bawah sadar ini masih dapat dikendalikan. Pengendalian pengalaman bawah sadar dapat dilakukan dengan memadukan keseluruhan pengalaman.

Pengalaman sejatinya diharapkan memberikan kontribusi pada tubuh, jiwa dan pikiran yang dapat dirasakan oleh orang sekitar. Secara sederhana, memerankan gerak berjalan orang tua harus dilalui dengan latihan fisik menirukan sejumlah gerak jalan orang lain yang lebih tua.

Tak hanya tubuh yang harus dilatihkan pengalaman tersebut, melainkan juga pemikiran dan jiwa. Pelatihan pemikiran dan jiwa dapat dikemas dengan mengupayakan pengalaman emosi pada tokoh yang akan dimainkan selama proses pelatihan berlangsung.

Perlu digarisbawahi bahwa emosi yang dilatihkan merupakan emosi tindakan fisik. Emosi tindakan fisik dapat diartikan sebagai motif atau rangsang bergerak dalam melakukan tindakan. Perlu dibedakan bahwa emosi tindakan fisik hanya sebatas memberikan rangsang pada pikiran aktor atas alasan dalam melakukan acting. Misalnya, tokoh anak manja akan mudah sedih merengek-rengek saat keinginannya tidak dituruti orang tuanya, namun anak manja tersebut akan marah jika keinginannya tidak dituruti oleh teman sebayanya.

Penguasaan yang baik, sistematis dan terjaga atas proses latihan mengalami akan membantu memunculkan *sense of art* (rasa penciptaan seni). Namun jika tidak dikuasai, sebagai konsekuensinya adalah penonton melihat Anda memerankan tokoh tapi tidak merasakan emosional tokoh yang dimainkan.

Elemen Akting

Magic if (Keajaiban Jika)

Stanislavski menyatakan bahwa aktor dapat meyakini segala kemungkinan atas sejumlah kejadian. Aktor dirangsang untuk senantiasa menjawab pertanyaan yang dilontarkan pada dirinya "Apa yang akan aku lakukan Keajaiban JIka ...?" kata yang melengkapi pertanyaan setelah "Keajaiban JIka" menjadi sebuah teknik yang memasukan tujuan tokoh menjadi tujuan aktor. Kedua kata "Keajaiban JIka" dapat memberikan stimulus yang kuat bagi inner action dan tindakan fisik. Stimulus atau rangsangan yang muncul dalam benak aktor ketika melengkapi kalimat Tanya tersebut adalah upaya sistematis pikiran aktor dalam membayangkan cara dan tahapan-tahapan apa yang akan dilakukan aktor dalam menghadapi situasi tertentu.

Penggambaran di atas dapat disederhankan bahwa *Magic if* (Keajaiban JIka) adalah kemampuan aktor dalam membayangkan langkah-langkah yang dilakukan tokoh terhadap situasi dan kondisi fiksi. *Magic if* sebagai bagian dari sistem Stanislavski menekankan pada pembiasaan pikiran dan jiwa secara bersamaan atas kondisi tertentu yang disiapkan. Tujuan pembiasaan dari pola pelatihan *Magic if* tersebut adalah memunculkan laku natural dan respon otomatis si tokoh atas kondisi imajiner.

Bit

Bit merupakan penggabungan sejumlah elemen akting yang digagas Stanislavski. Penggabungan tersebut terdiri atas pelatihan rangsang atas keadaan tertentu, antara lain imajinasi, kosentrasi terhadap perhatian, kebenaran dan keyakinan serta kecepatan dan tingkat intensitas gerak aktor. Keseluruhan elemen tersebut digambarkan sebagaimana ilustrasi berikut ini.

Aktor diminta untuk menguraikan peran akting mereka menjadi "bagian" yang terpisah. Setiap bit dibedakan oleh peristiwa yang berbeda. Ada motivasi tertentu untuk ini, latihan atau tujuan. Sederhananya, dalam sebuah adegan, seorang tokoh berdiri dari kursi, memegang meja, mengusap rambutnya, dan berjalan menuju pintu, lalu pada langkah kelima, ia menoleh. Semua tindakan ini adalah bit. Setiap

bit memiliki motivasi yang berbeda. Misal, ketika dia bangun dari kursi, motivasinya berbeda, bisa dikatakan motivasinya karena melihat pintu terbuka dan meninggalkan kursi. Setelah dia bangkit dari kursi, posisi “bangun dari kursi” berakhir. Kemudian dia memegang meja dengan motif berbeda. Kemudian bit mengusap kepalanya dengan motif lain yang mengganggu, misalnya karena pintu dibuka kembali.

Oleh karena itu, dalam perilaku peran, ada peluang besar untuk menggerakkan peran dalam pertunjukan atau film. Peluang menggerakan peran ini dikenal dengan istilah motif. Motif merupakan alasan mendasar perubahan berdasarkan sebab-akibat Kemudian uraikan motif besar menjadi motif yang lebih kecil berdasarkan kejadian yang mereka temui. Kemudian, dari setiap peristiwa yang dialami karakter, uraikan motivasi yang membusuk menjadi motivasi yang lebih kecil.

Tahapan sistem Stanislavski

Dalam sistem Stanislavski ini, Anda perlu mengetahui setidaknya 7 langkah. Atau bahasa sederhana adalah 7 pertanyaan yang harus ditanyakan aktor. Masalahnya adalah;

1. Siapa saya?
2. Dimana saya?
3. Kapan itu terjadi?
4. Apa yang saya inginkan?
5. Mengapa saya harus melakukan itu?
6. Apa yang harus saya lakukan?
7. Apa yang harus saya atasi?

Aktor harus menjawab pertanyaan sedetail mungkin. Misalnya siapa saya? Aktor harus bisa menjelaskan secara detail bahwa saya adalah seorang karakter. Mulailah dengan usia, tinggi badan, pendidikan, lingkungan sosial, dll. Begitu pula dengan masalah lainnya.

Bagaimana saya harus menjalankan sistem ini? Secara garis besar, hal pertama yang harus dilakukan adalah membaca script dengan cer-

mat. Tujuannya untuk menemukan motivasi karakter, dimulai dari keinginan karakter hingga menjawab 7 pertanyaan tersebut.

Bagaimana berhati-hati untuk mencapai titik yang paling obyektif? Selanjutnya, cari tahu apa yang akan dilakukan karakter Anda dalam situasi tertentu dan bagaimana mereka akan merespons situasi ini. Lalu ada tujuan dan hambatan dalam motivasi ini. Tujuan adalah apa yang diinginkan peran Anda, dan hambatan adalah hambatan yang menghalangi Anda untuk mencapai peran Anda. Anda juga harus mengetahui tujuan dan hambatannya. Langkah terakhir adalah membagi skrip menjadi beberapa bagian sedetail mungkin. Padahal, disarankan agar setiap kata dalam dialog karakter harus bisa menemukan motivasi dari kata tersebut.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
Buku Panduan Guru Seni Teater
Untuk SMP Kelas VIII
Penulis: Tria Sismalinda dan Deden Haerudin
ISBN: 978-602-244-608-8 (Jil.2)

Unit 3
Menulis Naskah Lakon Realis

Alokasi Waktu

Pembelajaran dilakukan sebanyak 15 pertemuan, berdurasi 40 menit tiap kegiatan

Tujuan Pembelajaran

1 mengidentifikasi unsur/elemen cerita naskah lakon teater,
2 menulis naskah drama realis bertema sosial, isu remaja secara mandiri,
3 mengeksplorasi struktur dramatik dalam sebuah naskah,
4 mengapresiasi konflik dan struktur dramatic melalui analisis karya naskah pengarang teater,
5 mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya diri sendiri dan orang lain, dan
6. mencerminkan sikap berempati dan berpikir kreatif

Deskripsi Unit:

Sahabat Guru, di unit ini, memerkenalkan peserta didik teknik dasar menulis naskah lakon atau drama realis. Peserta didik diajak untuk membahas pokok-pokok materi mengenai tema, penokohan, dan alur cerita. Dengan proses pembuatan naskah, peserta didik diajak untuk memahami berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahan membuat naskah. Pada kegiatan asesmen, peserta didik mengaplikasikan teknik menulis naskah realis dengan konteks baru dalam bentuk produk naskah singkat. Penilaian akan berdasarkan rubrik dan penilaian teman sebaya untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik serta Profil Pelajar Pancasila.

KILAS INFO

Menulis Naskah Realis

Ensambel adalah kegiatan yang dilakukan bersama-Perhatikan tips-tips di bawah ini:

- Penulis fokus kepada isu-isu sosial untuk menyajikan kehidupan nyata. Penulis ingin menjadikan teater lebih "berguna". Terkadang konflik keluarga merupakan cerita yang sering disajikan di atas panggung
- Jalan cerita berfokus kepada masalah dan perjuangan karakter. Ada korelasi atau keterkaitan dengan masalah yang dihadapi penonton dalam kehidupan nyata.
- Latar disajikan secara nyata (bukan imajiner)
- Dialog sangat realistis dengan jeda, atau kadang-kadang interupsi.

Pertanyaan inkuiri

Bagaimana proses menulis naskah realis?

Cerita Berantai 1

Deskripsi Singkat:

Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan cerita berantai. Sahabat Guru memandu permainan ini dengan memberikan stimulus kepada peserta didik untuk senantiasa berimprovisasi dengan pengungkapan lisan. Setiap peserta didik memberikan penggalan-penggalan cerita secara bergiliran dengan penuh imajinasi sehingga menjadi sebuah cerita bersama.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan Kegiatan

Peserta didik diharapkan dapat mengungkapkan imajinasinya dengan berani sebagai bahan membuat cerita.

Permaianan 1

Persiapan

- Sahabat Guru menuliskan “Membuat Cerita Kreatif” di papan tulis.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.

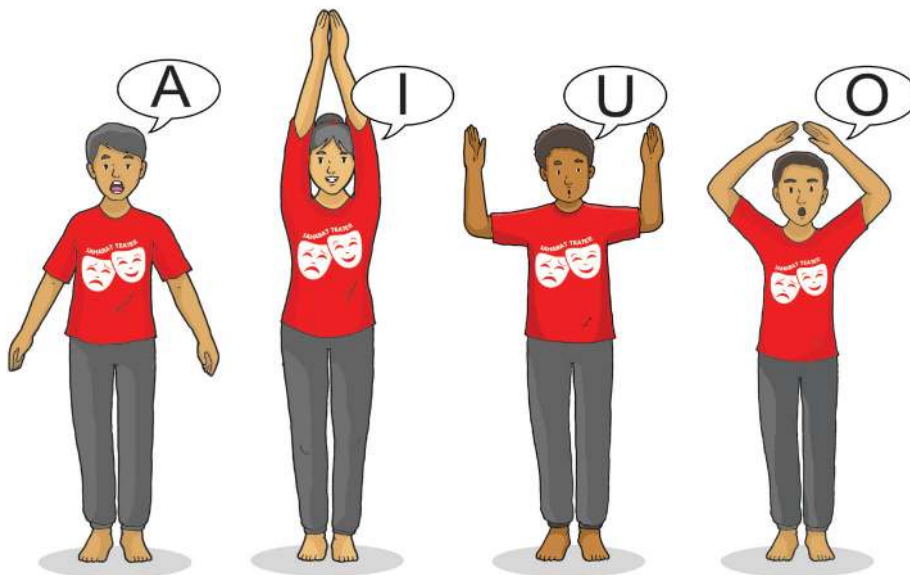
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Huruf Vokal

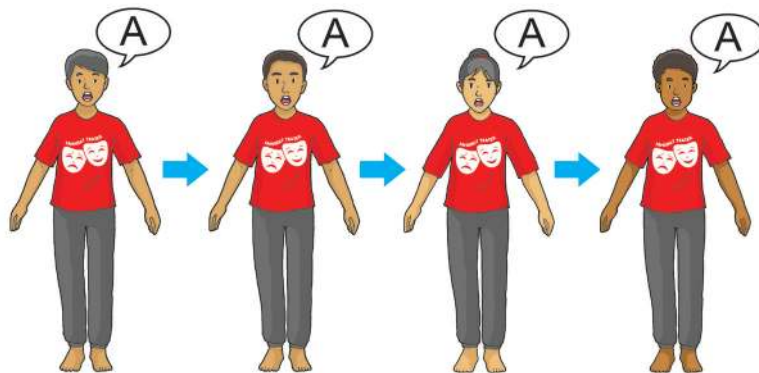
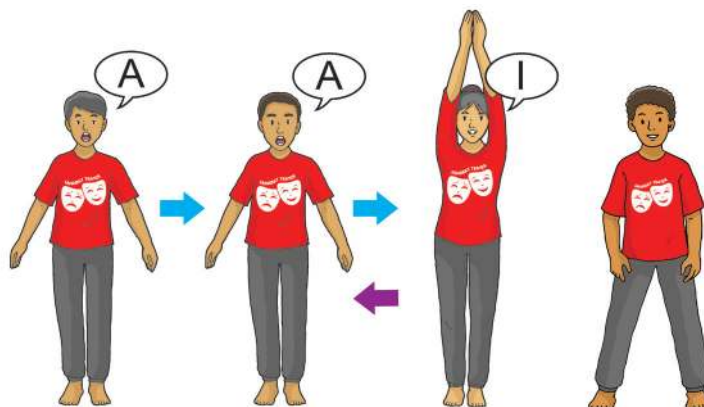
Tujuan Kegiatan

Peserta didik diharapkan mampu berkonsentrasi dalam pembuatan alur cerita dan menjaga kesinambungan dari alur cerita yang dibuat.

Prosedur

- Sahabat Guru meminta peserta didik tetap berdiri membentuk lingkaran besar.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik tujuan dan langkah-langkah dalam melakukan permainan ini.
- Sahabat Guru memeragakan bentuk huruf vokal yang akan dimainkan dalam permainain ini.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menghafalkan bentuk tubuh dari huruf vokal A-I-O-U. lihat gambar 3.1.

Gambar 3.1 Membentuk tubuh dengan huruf A-I-U-O

- Permainan ini dimulai dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk membentuk salah satu huruf vokal dengan tubuhnya.
- Peserta didik tersebut dapat menggunakan lompatan dan teriakan sembari menghadap ke teman di sebelah kanan atau kirinya, misal huruf A.
- Teman tersebut boleh meneruskan ke teman lainnya dengan ikut memeragakan huruf A.
- Apabila teman tersebut ingin menolak, maka teman tersebut kembali menghadap ke peserta didik dengan mengganti huruf lain, misal huruf I.
- Peserta didik boleh tetap bersikukuh dengan huruf A atau ikut meneruskan huruf I ke sisi berlawanan. Lihat skema pada gambar 3.2

Skema permainan jika tidak ada penolakan

Skema permainan jika ada penolakan

Gambar 3.2 Skema Permainan Huruf Vokal

Kegiatan Inti

Permaianan 2

Sambung Cerita

Kegiatan sambung cerita dapat dilakukan di rumah bersama anggota keluarga. Carilah tema cerita yang menyenangkan dan libatkan orang tua atau saudara kamu untuk membangun cerita bersama.

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk bersila membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru memberi arahan mengenai aturan permainan sambung cerita. Aturan permainan ini adalah salah seorang peserta didik bercerita dengan membuat maksimal 3 kalimat. Selanjutnya peserta didik menunjuk salah satu peserta didik sembari mengatakan kata kunci "kemudian" lainnya untuk melanjutkan.
- Dalam bercerita, peserta didik diharuskan berimprovisasi dan berimajinasi sehingga cerita yang dibuat dapat bersambung.
- Misalnya, Sahabat Guru dapat memulai dengan 3 kalimat berikut.

  "Siang itu, aku ke perpustakaan sekolah sendirian. Seketika aku merasakan sesuatu yang aneh terjadi. Tampak orang-orang yang sedang membaca dan menulis di meja, dan berdiri di depan rak-rak, sedang mematung. Kemudian...."
- Sahabat Guru menunjuk satu peserta didik melanjutkan cerita.
- Sahabat Guru meminta peserta didik lainnya untuk tetap berkonsentrasi menyimak cerita yang disampaikan agar dapat melanjutkan cerita apabila temannya menunjuk kepadanya

Catatan

- Peserta didik selalu senantiasa sigap ketika mendengar kata "kemudian" dan orang yang ditunjuk harus menyesuaikan alur cerita yang dibuat pada kalimat secara bebas mengubah di 2 kalimat berikut berdasarkan imajinasinya.
- Sahabat Guru memantau aktivitas sambung cerita ini supaya

merasa canggung atau malu, Sahabat Guru harus mengambil alih kendali cerita untuk memulai cerita baru yang lain dan menunjuk peserta didik lainnya hingga setiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama dalam bercerita.

Gambar 3.3 Peserta Didik Bercerita Sambung

Gambar 3.4 Sahabat Guru Memantau Kegiatan Sambung Cerita

Permainan 3

Improvisasi

Persiapan

- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik menggunakan naskah

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan.
- Tiap pasangan diminta untuk memilih satu lembar dari naskah yang disediakan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menambahkan adegan baru sebelum atau sesudah dari penggalan naskah yang dipilih.
- Sahabat Guru meminta tiap pasangan untuk berdiskusi dan berlatih selama 10—15 menit.
- Selanjutnya, setiap kelompok diminta untuk menampilkan penampilannya di depan kelas.

Kegiatan Penutup

Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi yang terdapat di akhir unit kepada peserta didik.

- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru meminta peserta didik menyiapkan selembar kertas dan alat tulis.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk melingkar.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menuliskan identitas diri pada kertas yang telah disiapkan
- Peserta didik diminta untuk menulis awal cerita di lembar kertas sebanyak 3 kalimat.
- Setelahnya setiap peserta didik mengoperkan kertas miliknya tersebut ke teman di sebelah kanan.
- Dalam tiap operan, setiap peserta didik tetap memiliki kertas yang telah memiliki 3 kalimat cerita dari temannya.

- Seluruh peserta didik harus membaca cerita dari kertas yang diberikan dan melanjutkan cerita sebanyak 3 kalimat.
- Peserta didik diminta melanjutkan cerita temannya berdasarkan informasi yang telah ditulis pada kertas tersebut sehingga tiap kalimat memiliki keterkaitan satu sama lain sebagai sebuah cerita.
- Sahabat Guru meminta peserta didik melakukan sebanyak minimal 5 kali operan.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengembalikan kertas kepada pemiliknya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membentuk kelompok 4—5 orang.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berbagi cerita sesama anggota kelompok dan mendiskusikan cerita yang akan dimainkan.
- Cerita yang dipilih peserta didik selanjutnya diperagakan di depan kelas dengan memberikan dua opsi penampilan berikut.
    - Penampilan yang melibatkan seluruh anggota sebagai pemain.
    - Penampilan yang memiliki satu orang narrator dan pemain.

Gambar 3.5 Peserta didik Menulis Naskah

Menjaring Tema 2

Deskripsi Singkat

Kegiatan ini bertujuan untuk menjaring berbagai tema sosial isu remaja yang dipahami peserta didik dalam lingkungannya sebagai bahan yang bisa dijadikan naskah realis. Sahabat Guru mengarahkan peserta didik untuk fokus pada tema sosial yang riil terjadi dalam kehidupan remaja.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan kegiatan

- *Peserta didik dapat menentukan tema cerita dan membuat naskah drama dengan proses dan tahapan yang benar*
- *Peserta didik dapat menghasilkan naskah lakon drama yang orisinil.*
- *Peserta didik dapat menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah lakon drama.*

Permainan 1

Persiapan

- Tulislah kata “menentukan tema cerita” di papan tulis.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.

- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Pesta Katak

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru menjelaskan jenis permainan yang akan dimainkan. Permainan pesta katak ini membutuhkan peserta didik berperan menjadi katak yang akan melakukan pesta. Peranan yang akan dimainkan antara lain, katak penjaga waktu dan tamu undangan.
- Sahabat Guru dapat menggambarkan beberapa lingkaran ataupun memberikan batas khayal sebagai tempat jamuan pesta.
- Sahabat Guru menunjuk satu orang peserta didik sebagai katak penjaga waktu dan meminta dia berdiri di lokasi yang ditentukan.
- Peserta didik lainnya berperan sebagai katak yang tersebar di lokasi yang sekitar katak penjaga waktu.
- Sahabat Guru membuat lingkaran kecil disekitar katak penjaga waktu.
- Sahabat Guru dapat membatasi jumlah katak yang diperkenankan berada dalam 1 lingkaran. Dalam satu lingkaran jamuan, Sahabat Guru disarankan membatasi katak berjumlah 4 — 6 katak.
- Sahabat guru menjelaskan bahwa pesta katak dimulai jika semua katak telah berkumpul secara bersamaan di dalam lingkaran katak di sekitar penjaga waktu.
- Para katak hanya boleh menanyakan jam kepada katak penjaga waktu. Angka yang diperkenankan hanya 1—12. Angka yang tersebut merupakan jumlah lompatan katak untuk masuk ke dalam lingkaran.
- Untuk menanyakan jam kepada katak penjaga waktu, seluruh katak bersama-sama kalimat berikut. “Katak eh Katak, Kapan pesta katak dimulai.”Kalimat tersebut dapat dinyanyikan agar menambah keseruan permainan,

- Katak penjaga waktu membalas dengan kalimat Pesta katak dimulai pukul ...(sebutkan angka)....
- Berdasarkan angka yang disebutkan, para kata dapat melompat menuju lingkaran.
- Para katak diharuskan mengatur jarak lompatan agar tepat berada di dalam lingkaran sejumlah angka yang disebut katak penjaga waktu.
- Apabila ada katak yang tidak masuk dalam lingkaran, maka pesta katak dinyatakan batal dan permainan diulang.
- Apabila semua katak berhasil masuk ke dalam lingkaran, maka pesta katak dimulai pertanda permainan berakhir.

Gambar 3.6 Peserta Didik Bermain Menjadi Katak

Catatan

- Sahabat Guru dapat memindahkan peserta didik apabila posisi terlalu jauh atau dekat dari lingkaran penjaga waktu.
- Sahabat Guru juga dapat menambahkan jumlah lingkaran apabila sesuai kebutuhan.

Kegiatan Inti

Permainan 2

Menemukan Tema 1

Persiapan

- Sahabat Guru memfotokopi lembar kerja 3.2 sebanyak jumlah peserta didik.

Prosedur

- Sahabat Guru memberi paparan tentang pengertian tema dan pentingnya menentukan tema dalam menulis naskah.
- Sahabat Guru meminta peserta didik mengamati gambar 3.7 - 3.10
- Sahabat Guru meminta peserta didik memilih salah satu gambar.
- Peserta didik diminta untuk menemukan peristiwa yang mungkin terjadi dari gambar yang dipilih
- Peserta didik daapt menemukan peristiwa dengan bantuan pertanyaan pemandu dalam lembar kerja 3.2.
- Misalnya gambar tenda dapur umum terdapat peristiwa sahabat yang marah kepada sahabat lainnya karena tidak sabar dalam mengantre.
- Sahabat Guru memberikan batasan waktu pengerjaan selama 10 menit.
- Setelahnya, peserta didik diminta untuk mempresentasikan jawabannya kepada peserta didik lainnya.

Sahabat Guru terus menggiring peserta didik untuk mendapatkan tema yang beragam dari peristiwa foto/gambar seperti tema persahabatan, penyelamatan keluarga, perjuangan meraih prestasi, pengorbanan dan tema-tema humanis lainnya yang menarik untuk dibuat dalam sebuah naskah lakon drama.

Lembar Kerja {3.1}

Nama: ....

Perhatikan dengan seksama sejumlah gambar yang disediakan. Tuliskan dengan singkat suasana pada masing-masing gambar

Gambar 3.7 Tenda Dapur Umum

Tema yang diangkat

....

Gambar 3.8 Berenang di Sungai

Tema yang diangkat

....

Gambar 3.9 Menunggu bus

Tema yang diangkat

....

Gambar 3.10 Membersihkan Pantai

Tema yang diangkat

....

Lembar Kerja {3.2}

Nama: ....

MENENTUKAN TEMA PERISTIWA

Gambar yang saya pilih	
Siapa saja yang berada di lokasi?	Jelaskan konflik yang dapat muncul?
Bagaimana konflik itu diselesaikan?	Apa dampak dari penyelesaian konflik itu?

Berdasarkan jawaban diatas, maka tema gambar yang saya pilih dapat disimpulkan memiliki peristiwa

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru dapat memberikan peserta didik dorongan untuk membuat alur cerita.
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk mencari informasi kegiatan masyarakat atau bencana alam.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menemukan kejadian dan menuliskannya secara akurat sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Gambar 3.11 Menentukan Tema

Bagian Naskah Teater 3

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menganalisis naskah yang telah ada berdasarkan bagian-bagiannya. Bagian-bagian naskah antara lain judul, pengarang, nama dan karakter tokoh, dan adegan.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan kegiatan

- *Peserta didik mampu mengidentifikasi detil pembentuk naskah pertunjukan tingkat dasar*
- *Peserta didik dapat menggali kemampuan mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah.*

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Gerak Ritmis

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 3 orang.
- Peserta didik saling mengait pada lengan seperti pada gambar 3.12.

Gambar 3.12 Permainan Gerak Ritmis

- Sahabat Guru memberitahukan bahwa tiap kelompok merupakan satu kesatuan tubuh secara utuh.
- Setiap gerakan yang diperintahkan harus dijalankan secara bersamaan namun kedua tangan peserta didik yang ditengah tetap mengait ke teman di kanan dan kirinya.
- Sahabat Guru dapat memberi perintah sebagai berikut

- Duduk!	- Berdiri!	- Menoleh ke kanan!
- Menoleh ke kiri!	- Berjalan!	- Menunduk!
- Menengadah!	- Angkat Topi!	- Melihat jam tangan!

- Sahabat Guru dapat memberi perintah yang lebih rumit jika peserta didik sudah semakin terampil. Misalnya perintah seperti berikut.
  - Duduk, mengambil pisang, mengupasnya dan memakannya.
  - Duduk, berpikir keras, menemukan ide, bangun, dan pergi.

Kegiatan Inti

Persiapan

- Sahabat Guru memfotokopi lembar kerja 3.3 dan membagikan ke peserta didik.
- Sahabat Guru memastikan memfotokopi lebih banyak lembar kerja 3.3.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis.

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4—5 orang.
- Sahabat Guru menjelaskan lembar kerja yang akan digunakan akan membantu peserta didik untuk membangun naskah teater dengan bagian-bagian naskah yang benar dan berterima.
- Peserta didik berdiskusi bersama mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan.
- Peserta didik mengawali pembuatan naskah dengan memilih tema yang akan dijadikan naskah teater. Misal persahabatan, kejuaraan, berkegiatan sosial.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik membuat judul dengan mengaitkan tema. Misalnya, Sahabatku Penjual Daun Pisang, Memburu Hadiah Lomba Lari, Sehari Menjadi Petugas Keamanan Kampung, atau yang lainnya.
- Pada bagian karya, Sahaabat Guru memotivasi peserta didik untuk menuliskan namanya sebagai bentuk pengakuan atas pembuatan naskah teater yang dibuat.
- Selanjutnya peserta didik bersama-sama membangun adegan naskah teater secara berurut dari adegan ke 1 hingga adegan akhir.

Lembar Kerja {3.3}

Nama: ....

Jawablah pertanyaan berikut untuk memandu dalam membuat naskah!

Tentukanlah tema cerita yang akan dibuat. (misal, persahabatan, perlombaan, atau lainnya)

....

Tulislah judul dengan mengaitkan tema. (misal, Sahabat Tangguh)

JUDUL

....

Tuliskan nama penyusun naskah ini. (tuliskan nama seluruh anggota kelompok)

KARYA

....

....

....

....

....

....

....

....

Tuliskan tokoh dan karakter yang ada dalam naskah. (bisa dikerjakan setelah pertanyaan terakhir dijawab)!

TOKOH	KARAKTER
. ...	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

Tuliskan peristiwa pada tiap adegan!

Adegan 1

....

....

....

....

....

Adegan 2

....

....

....

....

....

Adegan 3

....

....

....

....

....

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Belajar membuat naskah dapat dilakukan dengan berbagai hal diantaranya peserta didik berlatih mengidentifikasi peristiwa dari sebuah gambar. Dari sebuah gambar bisa menentukan peristiwa apa yang terjadi, baik peristiwa sebelumnya atau sesudahnya yanga ada, kemudian peserta didik menentukan siapa saja tokoh yang ada dalam gambar tersebut dengan profesi dan kedudukannya. Kegiatan identifikasi peristiwa dan identifikasi tokoh dilakukan secara bebas, jangan ragu-ragu, yang penting meyakinkan.

Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk memerhatikan gambar berikut di bawah ini.

Gambar 3.13 Pertunjukan

Berdasarkan gambar di atas, jawablah pertanyaan di bawah ini:

1. Dimanakah kejadian ini?
2. Peristiwa apa yang terjadi?
3. Siapakah saja tokoh yang ada dalam gambar
4. Apa yang terjadi sebelumnya?
5. Apa yang terjadi setelah itu?

Rangkailah menjadi sebuah cerita singkat:

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit

Asesmen Mengarang Naskah 4

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, Sahabat Guru memotivasi peserta didik untuk membuat naskah teater sederhana yang meliputi peristiwa sederhana.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Tujuan kegiatan

- *Membuat naskah teater sederhana dengan proses dan tahapan yang benar.*
- *Menghasilkan naskah teater orisinil.*
- *Menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitasnya dalam pembuatan naskah teater*

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Ingatlah aku

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru membuat garis khayal di tengah kelas atau lapangan sebagai pembatas area.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membagi kelas menjadi 2 kelompok.
- Sahabat Guru menjelaskan permainan ini membutuhkan ingatan visual peserta didik.
- Salah satu kelompok menjadi manekin, sementara kelompok lainnya bertugas sebagai penata.
- Kelompok penata dipersilakan membelakangi area kelompok selama proses persiapan. Boleh menggunakan hitungan sebanyak 10 hitungan.
- Kelompok manekin berpose untuk menentukan posisi awal di dalam area kelompoknya selama durasi hitungan tadi.
- Kelompok penata dipersilakan membalik badan untuk melihat pemosisian awal selama 10 hitungan, lalu berbalik badan kembali.
- Selama 10 hitungan berikutnya, kelompok manikin diperkenankan berubah posisi.
- Selanjutnya, kelompok penata dipersilakan membalikkan badan dan menata kembali kelompok manekin ke posisi awal

Catatan

- Kelompok penata hanya diperkenankan menata melalui suara saja tanpa boleh menyentuh manekin.
- Sahabat Guru dapat membuat anggota kelompok lebih kecil. Namun tetap memiliki kelompok penata dan manekin.
- Sahabat Guru sebaiknya menyediakan kamera dari telepon pintarnya atau mencatat posisi berdiri peserta didik di selembar kertas agar menghindari konflik yang mungkin terjadi.

Kegiatan Inti

Persiapan

- Sahabat Guru memfotokopi lembar kerja 3.3 dan membagikan ke peserta didik.
- Sahabat Guru memastikan memfotokopi lebih banyak lembar kerja 3.3
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis.

Prosedur

- Sahabat Guru menjelaskan lembar kerja yang akan digunakan akan membantu peserta didik untuk membangun naskah teater dengan bagian-bagian naskah yang benar dan berterima.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat judul dengan mengaitkan tema.
- Selanjutnya peserta didik membangun adegan naskah teater secara berurut dari adegan ke 1 hingga adegan akhir.
- Pada tiap adegan, peserta didik diharapkan menuliskan dialog yang mungkin terjadi di adegan tersebut.

Catatan

- Sahabat Guru memastikan peristiwa-peristiwa yang disusun dalam adegan oleh peserta didik sudah lengkap.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk melanjutkan peristiwa-peristiwa yang disusun menjadi dialog-dialog tokoh

Gambar 3.14 Sahabat Guru Mendampingi Peserta Didik Menyusun Naskah

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi dan peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Peserta didik dapat membuat story board atau papan cerita dan kemudian membacanya dan menampilkannya di depan teman sebaya. Lihat lembar kerja 3.4.

Adegan 1	–

Isi dengan dialog yang mungkin terjadi pada Adegan

Adegan 2	–

Isi dengan dialog yang mungkin terjadi pada Adegan

Asesmen

Penilaian atau asesmen dalam kegiatan unit ini dapat sahabat guru lakukan tiap kegiatan atau sahabat guru dapat memilih pada kegiatan apa mau melakukan asesmen. Berikut ini panduan dalam bentuk rubrik yang dapat digunakan sahabat guru dalam melakukan asesmen. Sahabat guru dapat menggunakan rubrik seperti dibawah ini atau sahabat guru dapat membuat bentuk dan jenis instrumen assesmen sendiri.

Tujuan Pembelaja-ran:	Kreativitas Cerita
Belum berkembang (<60	Ada sedikit bukti kreativitas dalam cerita. Peserta didik belum menggunakan banyak imajinasi untuk mengembangkan karakter, latar dan tema cerita yang bersifat realis.
Berkembang (60-80)	Telah ada bukti kreativitas dalam cerita. Peserta didik sudah menggunakan banyak imajinasi untuk mengembangkan karakter, latar dan tema cerita yang bersifat realis. Karakter, latar, tema yang ber-sifat realis dijelaskan dengan rinci melalui arahan sutradara dan dialog walaupun masih belum konsis-ten di beberapa bagian.
Melebihi ekspektasi (81-100)	Telah terlihat dengan jelas kreativitas dalam cerita. Peserta didik secara konsisten telah menggunakan banyak imajinasi untuk mengembangkan karakter, latar dan tema cerita yang bersifat realis. Karakter, latar, tema yang bersifat realis dijelaskan dengan rinci melalui arahan sutradara dan dialog.

Catatan Pendukung/Kritik dan Saran

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal

Rubrik 3.1 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Tujuan Pembelajaran:	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong-royong dan berpikir kreatif:
	Sub-elemen: - Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial - Berpikir kreatif - Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Indikator (terlihat pada)	• Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan. • Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama • Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya
Belum berkembang	
Berkembang	
Melebihi ekspektasi	

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal

Pengayaan

Bagi peserta didik yang berminat memelajari topik ini ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan:

> Peserta didik dapat membuat kelompok penulis naskah remaja di sekolah dengan Sahabat Guru sebagai pembinanya.

Refleksi Peserta Didik

Refleksi peserta didik di akhir unit:

- Berupa akumulasi sejumlah refleksi pada lembar refleksi 3.1 3.4
- Di tiap lembar refleksi, peserta didik akan diminta hal yang dianggap paling berkesan selama proses pembelajaran berlangsung.
- Peserta didik juga diminta untuk menyadari peranan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran.
- Kemudian peserta didik diminta menjelaskan dalam sejumlah kata, yakni 50 kata, mengenai perasaan yang dialami ketika:
  - menggunakan imajinasi dalam proses pembuatan naskah,
  - proses merangkai cerita berdasarkan alur (plot),
  - memproduksi naskah sederhana, dan
  - berhasil membuat naskah teater yang orisinil secara individu.

Refleksi Guru

Refleksi guru di akhir unit:

- Apakah 100% peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran? Jika tidak, berapa presentase kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai Tujuan Pembelajaran? Apa yang akan guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran? Jika ada, apa yang ingin Anda ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

Refleksi Diri {3.1}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **pengembangan imajinasi sebagai bahan menulis naskah**?

Refleksi Diri {3.2}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat alur cerita**?

Refleksi Diri {3.3}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat naskah sederhana**

Refleksi Diri {3.4}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat naskah teater secara individu dan orisinil**?

Bahan Bacaan Peserta didik

Teknik Pembuatan Naskah

Terkait dengan drama cerita, landasan dari drama adalah tema atau nada cerita. Tema adalah gagasan pokok drama, tema tersebut berkaitan dengan premis drama, tetapi juga berkaitan dengan nada dasar drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarang. Premisnya adalah untuk menentukan dasar-dasar tujuan permainan, yang merupakan dasar dari model konstruksi permainan.

a. Materi penulis:

Tokoh/Karakter

Untuk mengembangkan konflik, penulis menggunakan karakter manusia sebagai materi (konflik dalam hidup adalah hukum drama)

Situasi

Drama adalah rangkaian situasi, dimulai dengan situasi yang berkembang saat aksi berlangsung. Materi berasal dari kehidupan, dan seni drama terletak pada pengolahan mater

Subyek

Subyek atau tema adalah gagasan utama drama.

b. Alat penulis

- Gambarlah dialog melalui karakter dialog sehingga Anda dapat memahami latar belakang fitur tersebut
- Tindakan lebih penting daripada dialog dalam banyak tindakan, karena "tindakan berbicara lebih keras daripada kata-kata" karena melihat berarti percaya.

c. Proses kreatif

- Seleksi, Penulis dengan hati-hati memilih konteks di mana keseluruhan pertunjukan harus dibagikan. Dalam kebanyakan drama, konteks adalah kunci untuk berlatih.
- Penataan Ulang Penulis menyusun / menata kembali kehidupan yang kacau balau menjadi pola yang bermakna.
- Intensifikasi Penulis memiliki cerita untuk diceritakan, kesan untuk dijelaskan, dan suasana hati yang akan diciptakan.

- Semua elemen dari proses artistik harus direncanakan sedemikian rupa sehingga memperkuat (meningkatkan) komunikasi.

(Sumber : Modul PPG Online kemendikbud,Spada)

Bahan Bacaan Guru

Naskah Lakon Teater

Naskah adalah sarana utama dalam memainkan sebuah drama. Karakter dan tokoh ditulis dalam skrip. Selain itu juga dijelaskan dengan singkat dan jelas terjadinya momen tersebut, sehingga memudahkan pemain untuk menjelaskan peran yang dibutuhkan.

Menulis skrip membutuhkan langkah-langkah. Dengan cara ini, Anda dapat dengan jelas menuliskan apa yang ingin Anda bangun, terlepas dari peran, latar, dialog, tata panggung.

Modul pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pedoman dasar untuk memahami, menafsirkan dan melaksanakan proses teater (seperti memahami naskah). Bagi tenaga pendidik jurusan budaya dan seni, khususnya guru seni teater atau drama, pemahaman tentang proses drama mutlak diperlukan.

a. Pengertian Naskah

Naskah atau biasa disebut naskah drama adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan melalui dialog para tokoh yang ada di dalamnya. Ini berisi bahasa lisan, biasanya disertai dengan penjelasan tempat, waktu, dan pemandangan.

Salah satu ciri teater modern adalah penggunaan naskah sebagai rujukan, sebagai bahan dasar pementasan teater. Naskah pada dasarnya adalah karya sastra dengan medianya kata-kata. Akting script berarti memvisualisasikan bahasa kata-kata sebagai bahasa media pertunjukan. Faktor utama di zona perang adalah konflik. Konflik tersebut meliputi

Konflik antar manusia

Konflik ini terjadi karena pandangan masyarakat yang berbeda. Lobus frontal itu alami. Konflik biasanya disebabkan oleh perbedaan kepribadian manusia.

Konflik antara manusia dan dirinya sendiri

Manusia adalah makhluk yang memiliki potensi baik dan buruk, yang biasanya mereka lakukan dan hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan, sehingga bertentangan dengan dirinya sendiri.

Konflik manusia dan lingkungan

Manusia adalah individu, dan setiap orang memiliki minat dan kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri. Kebenaran yang dia yakini seringkali bertentangan dengan orang lain bahkan konflik dengan lingkungan. Konflik dapat terjadi dengan lingkungan sosial atau antara kelompok manusia dengan lingkungan alam.

Konflik antara manusia dan Tuhan

Hukum buatan manusia berbeda dengan hukum Tuhan, karena setiap perbuatan manusia sering terjadi dalam skala yang berbeda di setiap daerah. Hukum Tuhan selalu selaras dengan perilaku. Manusia seringkali menghasilkan ketidakharmonisan dalam mewujudkan kehidupannya. Orang biasanya menyalahkan Tuhan atas lingkungan mereka, tetapi mereka tidak tahu bahwa manusia sebenarnya melanggar hukum.

b. Fungsi Naskah

Isi utama naskah adalah konflik aktual yang disebabkan oleh pencarian kebenaran. Kebenaran itu dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- Kebenaran Tuhan, berdasarkan kebenaran buku atau agama dan doktrin. Kebenaran perkembangan ini mutlak bagi orang percaya
- Kebenaran natural, realisasi kebenaran berdasarkan tradisi.
- Kebenaran ilmiah, Kebenaran yang terukur dibuktikan dengan logika. (Sumber : Modul PPG Online kemendikbud,Spada)

"Menjadi penulis didahului dengan menulis dan harus tuntaskan apa yang telah dimulai, Tampak mudah, namun sulit dilakukan"

(Javier Gullon)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA

Buku Panduan Guru Seni Teater
Untuk SMP Kelas VIII

Penulis: Tria Sismalinda dan Deden Haerudin
ISBN: 978-602-244-608-8 (Jil.2)

Unit 4
Tata Artistik

Alokasi Waktu

Pembelajaran dilakukan sebanyak 15 pertemuan, berdurasi 40 menit tiap kegiatan

Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi ragam dan fungsi tata artistik panggung dalam pertunjukan teater,
2. Merancang tata artistik*/ panggung berdasarkan naskah yang diberikan,
3. Memberikan evaluasi rancangan tata panggung secara mandiri dan saran perbaikan,
4. Melakukan eksplorasi ragam konsep rancangan tata panggung berdasarkan stimulus dari naskah yang diberikan, dan
5. Berpikir kreatif dan menghasilkan gagasan yang orisinal.

Deskripsi Unit:

Sahabat guru, di unit ini, mendampingi peserta didik memelajari dasar-dasar eksplorasi di luar akting yaitu desain teknik tata artistik pemanggungan tingkat dasar. Tata artistik dalam seni teater merupakan unsur pendukung untuk memperindah dan mengembangkan imajinasi penonton. Keterampilan yang akan diajarkan terdiri dari kegiatan pengenalan desain panggung, tata busana, properti, dan tata pencahayaan. Semua keterampilan yang diajarkan pada unit ini bersifat mandiri artinya tidak ada keterkaitan satu sama lain sehingga Sahabat Guru unit dapat memulai dari kegiatan mana saja. Pada kegiatan asesmen, peserta didik akan terus mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari tetapi dalam konteks baru. Penilaian akan menggunakan rubrik untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik dalam mendemonstrasikan serta menciptakan tata artistik panggung dan Profil Pelajar Pancasila.

KILAS INFO

Tata Artistik Panggung

Tata Panggung: meliputi replika latar tempat dan waktu atau simbolisme latar tempat dan waktu yang dimaksud. Tata panggung sering kita sebut dengan dekorasi panggung

Tata cahaya: meliputi penggunaan peralatan lampu di atas panggung dan desain warna serta sudut pencahayaan untuk menciptakan suasana atau latar waktu, penokohan sesuai dengan adegan.

Tata busana dan tata rias: meliputi tampilan pakaian dan rias tokoh yang diperankan sang aktor di atas panggung. Tata busana membangkitkan imajinasi penonton mengenai era dan karakteristik si tokoh.

Pertanyaan inkuiri

Bagaimana saya dapat memperjelas pesan/kesan yang ingin disampaikan kepada penonton melalui desain tata artistik?

Tata Panggung 1

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, peserta didik diharapkan mengenali, memahami, mengeks-plorasi bentuk dan tata panggung.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.
- Sahabat Guru sediakan kardus bekas pakai sebanyak 6 buah.
- Sahabat Guru dapat menyiapkan gunting, lem kertas atau alat perekat lainnya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membawa alat tulis seperti pensil dan penggaris.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

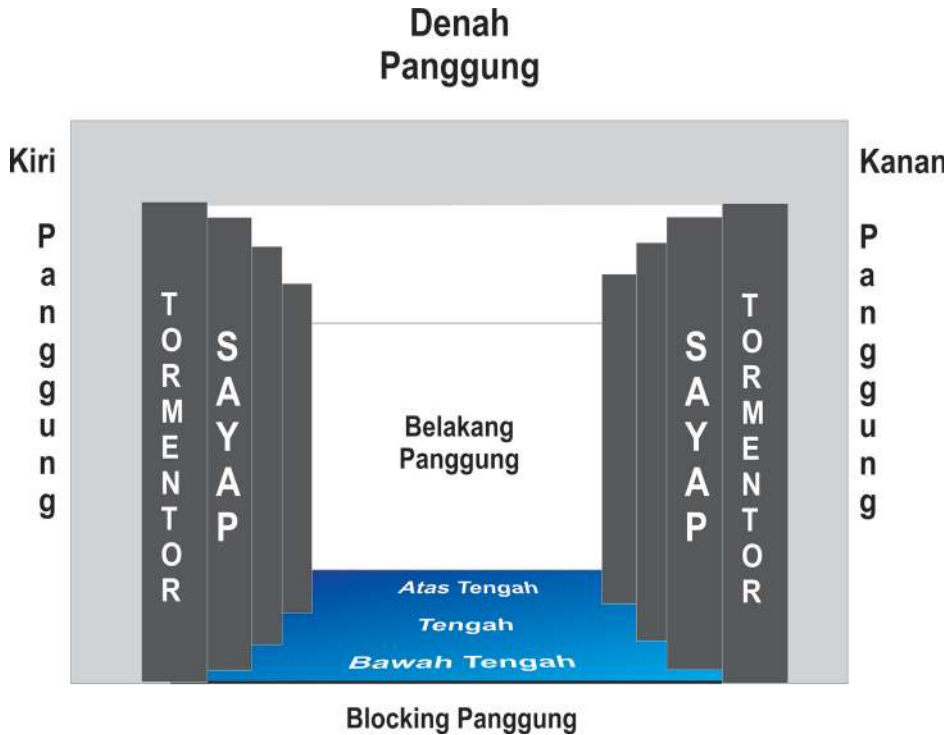
Tujuan Kegiatan

Peserta Didik mampu mengenali ragam dan bentuk panggung.

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

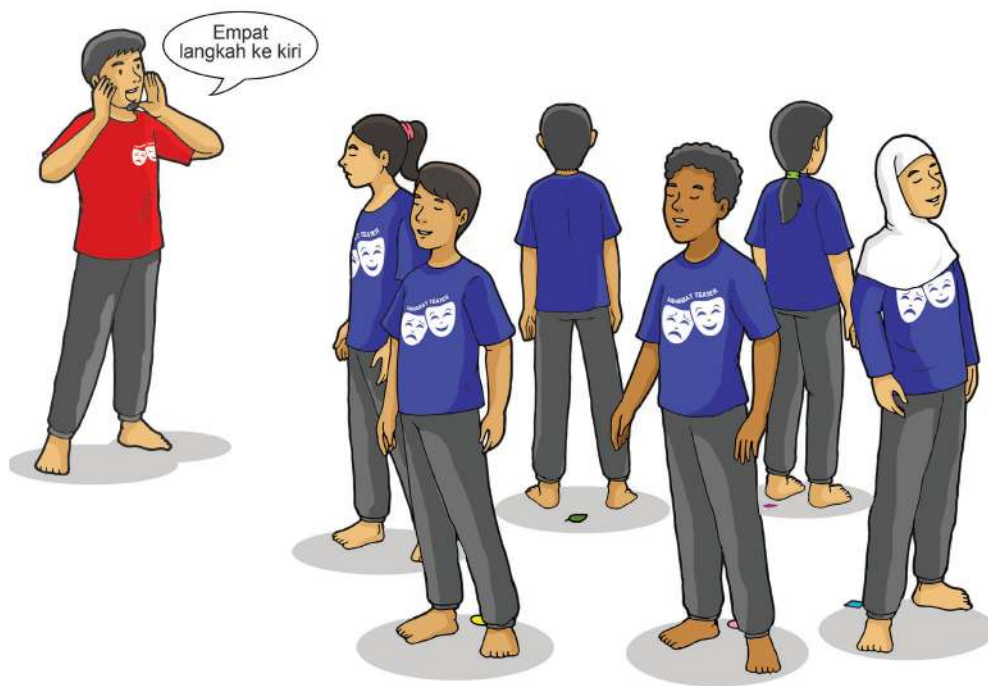
Dimana Posisiku?

Gambar 4.1 Dimana posisiku

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengambil benda kecil yang ada disekitar, seperti daun, ranting, batu, dan sebagainya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk kembali membuat lingkaran besar dan meminta mereka memberi jarak dengan membentangkan tangan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk meletakkan benda kecil tadi di depan kaki.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa permainan ini membutuhkan daya ingat yang baik terhadap penandaan yang diberikan.
- Peserta didik diminta untuk berbalik badan menghadap arah luar lingkaran.

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memejamkan mata hingga diperbolehkan untuk membuka mata kembali.
- Peserta didik diwajibkan mendengarkan dan melaksanakan perintah yang disampaikan oleh Sahabat Guru.
- Sahabat Guru memerintahkan peserta didik dengan kata, maju, mundur, dan geser kanan atau kiri diikuti dengan jumlah langkah sebanyak 1—4 hitungan serta hadap kanan atau kiri. Misalnya, Maju 4 langkah! Geser kanan 2 langkah! Hadap kiri! Mundur 2 langkah!
- Sahabat Guru akan melihat peserta didik telah berpindah dari posisi awal.
- Selanjutnya, peserta didik diminta kembali ke posisi awal menuju benda kecil yang diletakkan di awal.
- Selang beberapa saat, Sahabat Guru bertanya kepada peserta didik “Apakah sudah kembali ke posisi semula?”
- Apabila peserta didik masih ada yang menjawab belum, Sahabat Guru memberi waktu tambahan hingga seluruh peserta didik memberi jawaban “sudah.”
- Saat semua sudah menyatakan “sudah”, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuka mata.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengevaluasi apakah posisinya sudah kembali semula.
- Sahabat guru menjelaskan bahwa apa yang telah mereka lakukan adalah mempelajari posisi aktor di atas panggung yang disebut dengan *blocking*

Catatan

- Sahabat Guru dapat membatasi waktu peserta didik untuk kembali sebanyak 20—25 hitungan.
- Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik untuk menggunakan kain sebagai penutup mata.
- Sahabat Guru beri apresiasi kepada peserta didik yang berhasil ke posisi awal sesuai dengan lokasi benda kecil miliknya.

Gambar 4.2 Permainan Dimana Posisiku

Kegiatan Inti

Persiapan

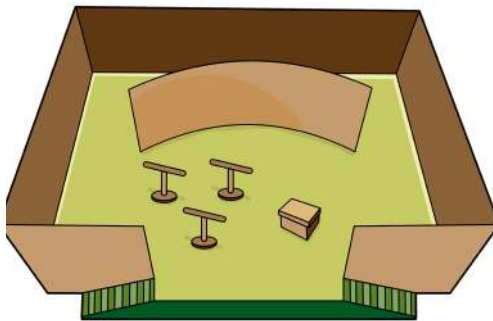
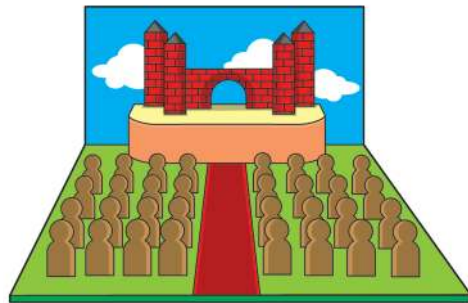
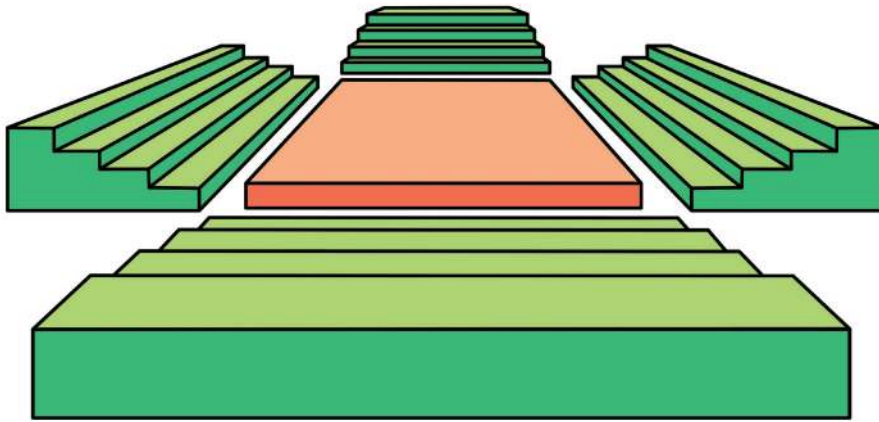
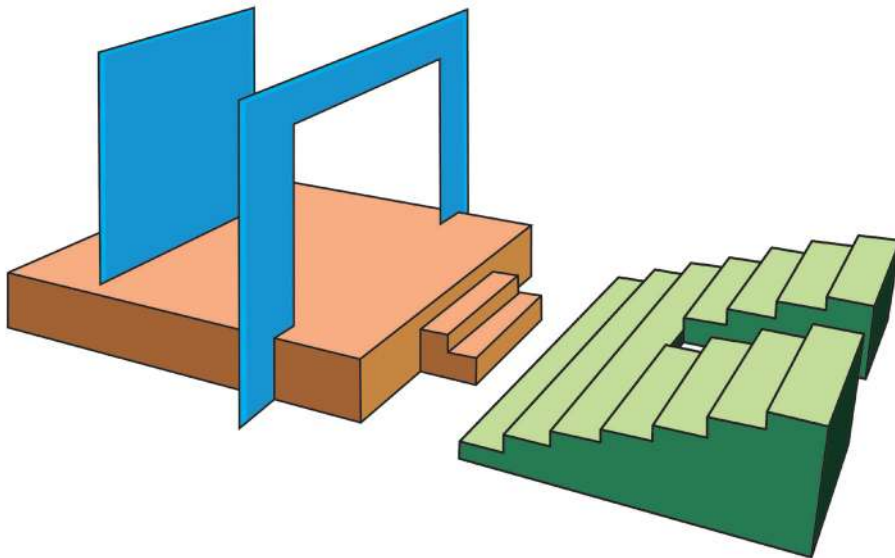
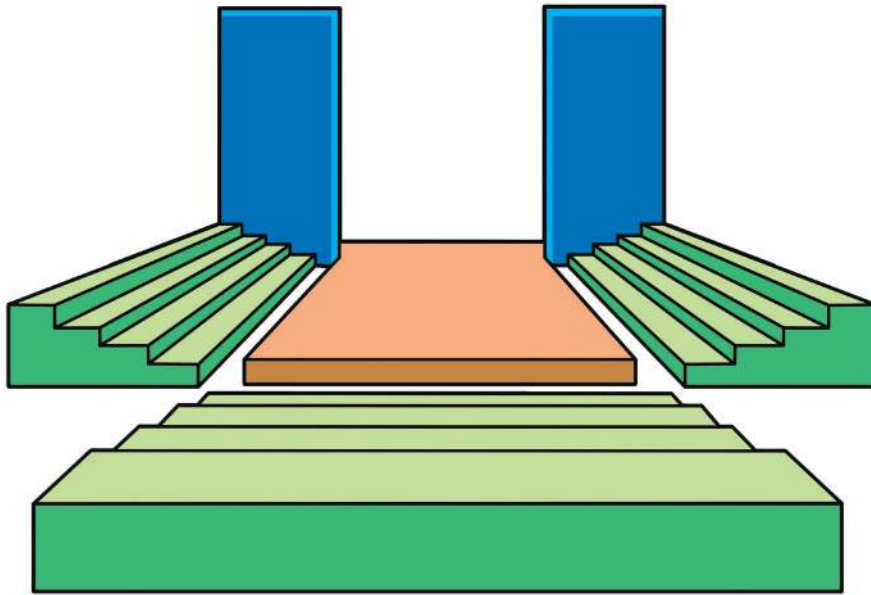
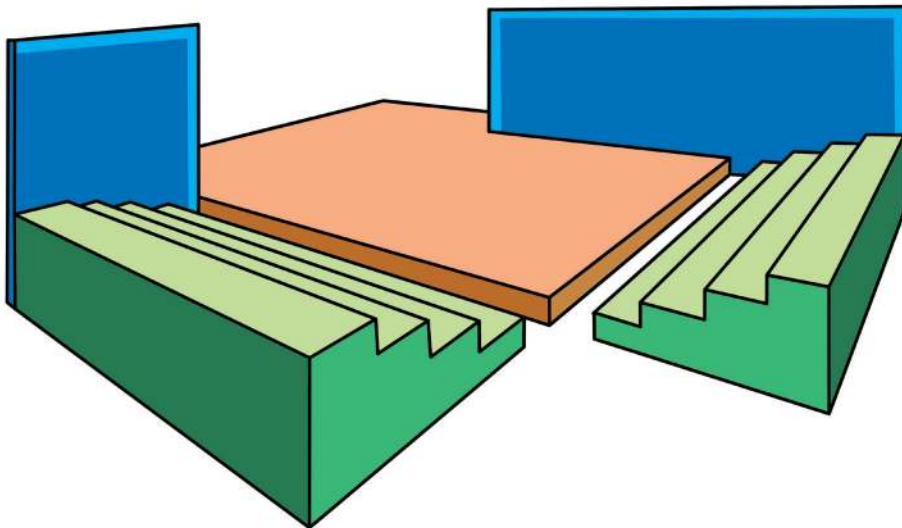
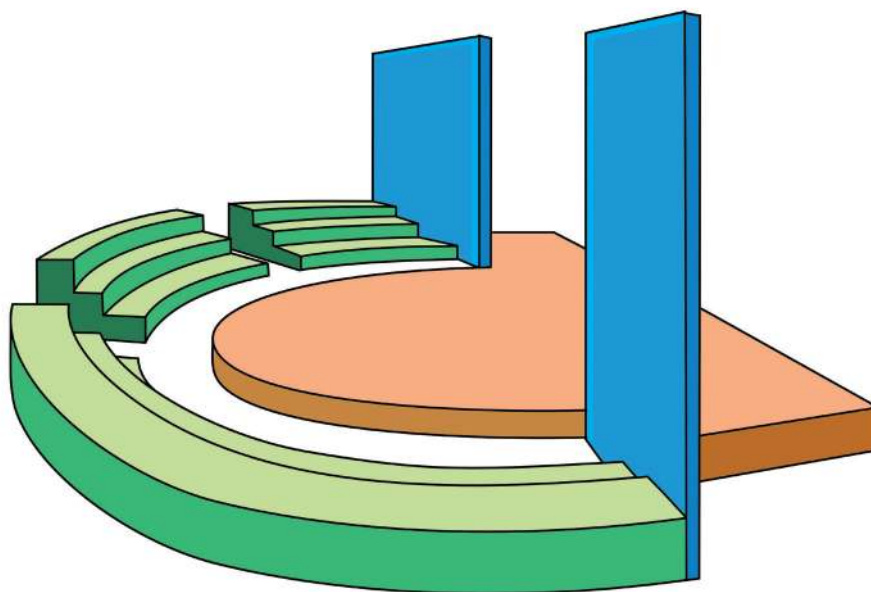
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk 6 kelompok.
- Sahabat Guru dapat memfotokopi gambar 4.5 - 4.10 sebagai alat bantu peserta didik

Prosedur

- Sahabat Guru meminta ketua kelompok untuk ke depan kelas.
- Sahabat Guru sajikan secara terbalik gambar-gambar yang telah difotokopi.
- Peserta didik diminta untuk memilih secara acak salah satu gambar yang disajikan.

- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa gambar tersebut merupakan sketsa panggung yang akan dibuat secara berkelompok dengan menggunakan bahan yang telah disediakan.
- Selanjutnya, Sahabat Guru membagikan 1 buah kardus, 2 gunting, dan 1 lem kertas tiap kelompok.
- Sahabat Guru memberi ketentuan tambahan bahwa berdasarkan sketsa panggung yang telah diamati, maka peserta didik akan membuat replika sketsa tersebut berbentuk bangun ruang atau maket. Maket dapat seperti pada gambar 4.3 dan 4.4.

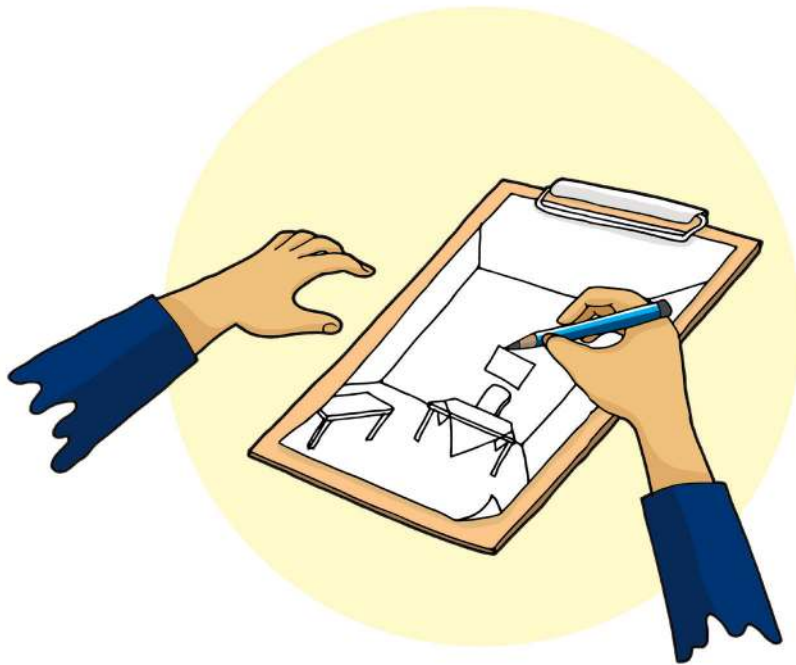
Catatan

Sahabat Guru senantiasa mengingatkan peserta didik untuk menggunakan alat kerja dengan penuh kehati-hatian.

Gambar 4.3 Maket Panggung

Gambar 4.4 Maket Proscenium

Gambar 4.5 Panggung Arena

Gambar 4.6 Panggung Proscenium

Gambar 4.7 Panggung Tapal Kuda

Gambar 4.8 Panggung Huruf-L

Gambar 4.9 Panggung Setengah Lingkaran

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca bahan bacaan peserta didik mengenai tata panggung.
- Sahabat Guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan tiruan panggung yang telah dibuat kepada peserta didik lain.
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri diakhir unit yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat gambar 3 dimensi desain tata panggung proscenium.
- Sahabat Guru dapat memberi kebebasan peserta didik untuk menentukan desain tata panggung yang dibuat, misalnya desain tata panggung halaman rumah, ruang kantor desa, dan sebagainya.

Gambar 4.10 Peserta didik Menggambar Desain Kantor Desa

- Berikan ragam stimulus atau konteks cerita sehingga setiap kelompok dapat membuat project sketsa panggung berdasarkan stimulus dan cerita yang diberikan. Misalnya cerita Roro Jonggrang dengan latar hutan rimba. Untuk alternatif cerita, sahabat guru bisa memberikan ragam cerita atau mitos yang berasal dari daerah masing masing.
- Minta peserta didik untuk mendesain tata panggung menurut imajinasi mereka berdasarkan cerita yang dipilih. Peserta didik dapat melakukan presentasi untuk menjelaskan alasan pemilihan desain mereka.

Tata Cahaya 2

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan dengan pencahayaan sederhana dengan m emanfaatkan sumber daya di sekitar sekolah.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru dapat menyiapkan lampu LED portable dan *Power Bank* (penyimpan catu daya) seperti pada gambar 4.11 sebanyak 6 buah.
- Sahabat Guru juga menyiapkan plastik mika warna merah, biru, dan kuning.
- Sahabat Guru juga dapat menyiapkan maket panggung yang telah dibuat sebelumnya. Pilih salah satu, disarankan maket panggung proscenium.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

Gambar 4.11 Lampu LED *Portable* dan *Power Bank*

B. Kegiatan Pembelajaran

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Bola Cahaya

Prosedur

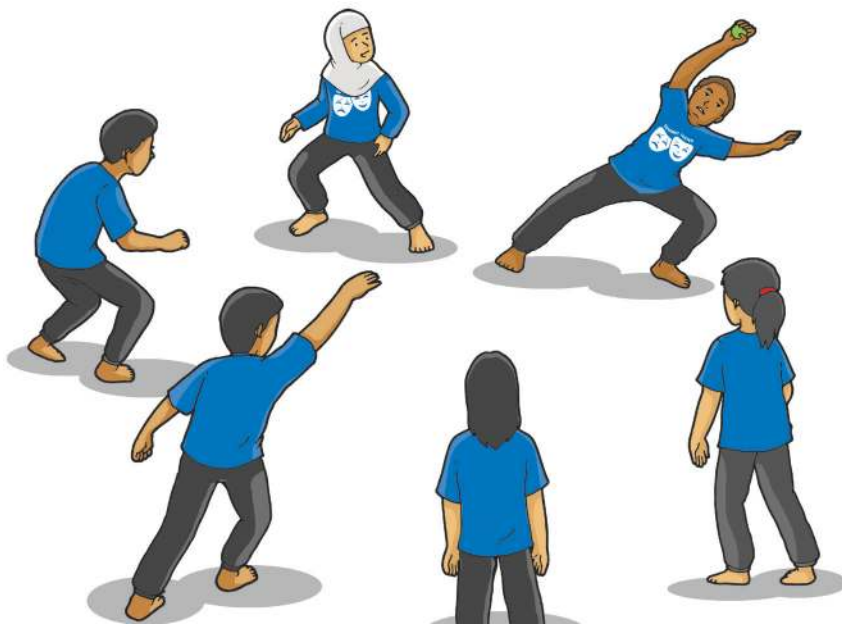
- Peserta didik tetap berdiri dalam lingkaran besar.
- Sahabat Guru melabelkan secara berurut peserta didik dengan meminta mereka untuk menyebutkan warna merah, kuning, dan biru. Pastikan setiap peserta didik memiliki 1 identitas warna.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa permainan bola cahaya dimulai dengan melempar bola imajinasi ke peserta didik lain.
- Sebelum memulai, berikan arti warna warna dibawah ini:

Merah	Biru
intens, energik, aneh, berbahaya, berani	Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana
Oranye	**Ungu**
tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda	royalti, misteri, kemewahan, menenangkan
Kuning	**Hitam**
optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan	kuat, formal, berani, jahat
Hijau	**Putih**
Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan	Bersih, energi positif, aman

- Salah satu peserta didik yang dilempari arah bola cahaya berakting menerima bola dan mengangkat tangannya ke atas sebagai tanda bola telah ditangkap, lalu pelempar menyebutkan identitas warna dari penerima. Dalam berakting melempar dan menerima bola, peserta didik memperagakan sesuai dengan karakteristik warna tersebut misalnya (lihat dibawah ini)

Merah	Biru
intens, energik, aneh, berbahaya, berani (dengan kemarahan dan energi penuh)	Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana (dengan suara pelan, gerakan mengayun seperti angin)

Catatan

- Sahabat Guru dapat menambah jumlah warna jika permainan dianggap mudah.
- Sahabat Guru juga dapat mengganti bola imajinasi dengan bola tenis atau membuat bola dari kertas.

Gambar 4.12 Permainan Bola Cahaya

Kegiatan Inti

Prosedur

- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik membaca bahan bacaan peserta didik mengenai tata cahaya.
- Sahabat Guru menyiapkan maket panggung di atas meja di depan kelas.
- Sahabat Guru minta peserta didik melapisi beberapa lampu LED atau senter dengan plastik mika warna.
- Sahabat guru menjelaskan kembali warna warna dan simbolisasi nya
- Dengan menggunakan warna tertentu atau campurannya, Sahabat guru meminta peserta didik untuk menciptakan suasana berikut

Senja	Siang	Suasana bencana alam
Malam	Mendung	Suasana ……

Gambar 4.13 Presentasi Tata Cahaya Panggung

- Sahabat Guru meminta tiap kelompok peserta didik untuk mempresentasikan penggunaan lampu secara bergantian dengan mendemonstrasikannya menggunakan maket panggung dan lampu LED. Lihat gambar 4.13.
- Peserta didik lain menyimak dengan baik penjelasan yang disajikan kelompok penyaji.

Catatan

Sahabat Guru dapat meminta peserta didik mengapresiasi penyajian temannya menggunakan lembar penilaian 4.1 demonstrasi

Kegiatan Penutup

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk saling mengomentari penyajian yang telah dilakukan.
- Sahabat Guru dapat pergunakan lembar penilaian
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri di akhir unit yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik membuat skema pen-cahayaan berdasarkan naskah.
- Peserta didik dapat menuliskan plot tata cahaya di lembar kerja 4.1 yang dapat difotokopi

Lembar Kerja {4.1}

Nama: ....

PLOT TATA CAHAYA

Naskah: ....

Adegan: ....

No.	Aksi	Durasi	Cahaya

Adegan: ....

No.	Aksi	Durasi	Cahaya

Lembar Penilaian {4.1}

Nama: ....

Kelompok yang dinilai

....

Saya suka dengan presentasi dari penyaji karena ...

....

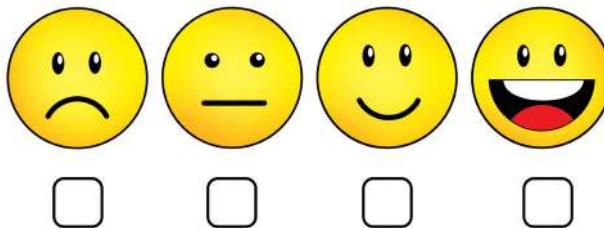
....

....

Penyaji harus meningkatkan ....
.
....

....

....

Secara umum aku menilai kelompok ini layak mendapat ...
(beri tanda √ di bawah emoticon)

Tata Kostum & Properti 3

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan penataan unsur penunjang tambahan pertunjukan yakni kostum dan properti. Keduanya merupakan hal yang tampak oleh pemain teater dan dapat meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan ini, peserta diajak untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar peserta didik untuk memberi nilai tambah pada pemeranan.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Permainan 1

Persiapan

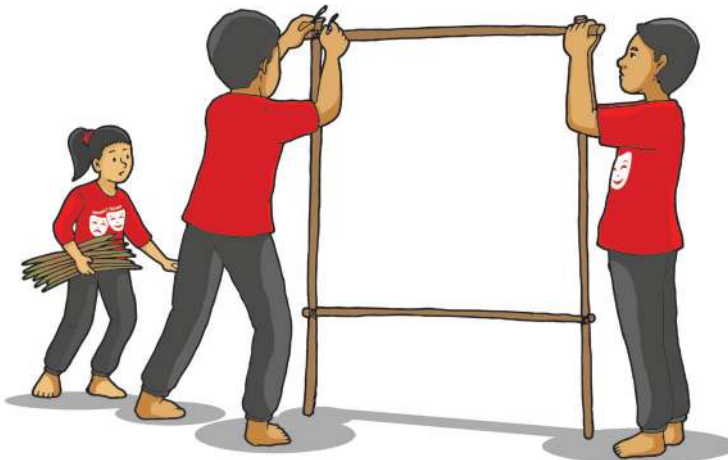
- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

Kreasi Tanpa Batas (membangun properti)

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru memfotokopi dan menggunting lembar kerja di 4.2 menjadi tumpukan kartu
- Sahabat Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok.
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok mengambil kartu secara acak.
- Kartu yang terpilih berisikan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik untuk membangun sebuah properti yang harus dikerjakan secara bersama-sama.
- Peserta didik boleh membagi tugas agar pekerjaan cepat selesai.
- Sahabat Guru membatasi waktu pembuatan selama 10 menit.
- Setelahnya, Sahabat Guru menguji ketahanan benda tersebut berdasarkan durasi terlama.
- Kelompok dengan properti yang paling lama berdiri dinyatakan sebagai pemenang.

Catatan

Sahabat Guru mengingatkan peserta didik untuk senantiasa berhati-hati dalam bekerja dan untuk senantiasa mengupayakan melestarikan alam—gunakanlah dedaunan kering, ranting kering, dan bebatuan.

Gambar 4.14 Peserta Didik Bekerja Sama Membuat Properti

Kegiatan Inti

Prosedur

- Sahabat Guru memfotokopi dan memotong kartu tugas 4.1 kemudian digulung dan disimpan dalam wadah kain atau plastik.
- Sahabat Guru menyiapkan beberapa helai kain, ranting kering, tali, dan dedaunan lebar seperti daun pisang, daun talas dan sejenisnya.
- Sahabat Guru menyiapkan satu meja di depan kelas atau di halaman untuk meletakkan barang-barang tersebut.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik wilayah bermain peran.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan.
- Setiap pasangan akan memilih satu kertas dari wadah kain yang disiapkan untuk menentukan tokoh yang akan diperankan.
- Setiap pasangan diberikan waktu 10 hitungan berada di balik meja menentukan properti dan kostum yang akan digunakan.
- Selanjutnya, pasangan harus berakting di area yang telah ditentukan.
- Peserta didik lain diwajibkan menebak peranan tokoh pasangan tersebut.

Gambar 4.15 Pemanfaatan barang sekitar menjadi kostum dan properti

Kegiatan Penutup

Sahabat Guru meminta peserta didik untuk saling mengomentari penampilan yang telah dilakukan.

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memilih satu profesi.
- Sahabat Guru meminta peserta didik menggunakan barang-barang yang ada di rumah atau di sekitar untuk membuat kostum tersebut.

Catatan

Sahabat Guru mengingatkan peserta didik untuk tidak merusak barang yang ada melainkan memanfaatkan untuk membangun kostum dan properti yang dibutuhkan.

Lembar Kerja {4.2}

Apakah Aku?

Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku memiliki 4 kaki. Aku biasa dibangun di pematang sawah. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus.

Apakah Aku?

Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku memiliki 4 kaki. Aku biasa dibangun di pinggir pantai. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus.

Apakah Aku?

Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku memiliki 4 kaki. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus. Atapku biasanya terbuat dari daun

Apakah Aku?

Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus. Di lingkungan desa, aku dimanfaatkan sebagai pos keamanan.

Kartu Tugas 4.1

Tentara	Raja
Ratu	Pengawal
Mata-mata	Pengangguran
Polisi	Penjual Daging
Profesor	Petugas Keamanan

Penjual Sayur	Nelayan
Perompak	Pemuka Agama
Bos Besar	Pebasket
Pesepak bola	Petani
Penambang	Peternak

Asesmen Tata Artistik 4

Deskripsi Singkat:

Di kegiatan ini, Sahabat Guru melakukan konfirmasi atas capaian peserta didik atas pemahaman tata panggung, tata cahaya, dan tata kostum dan properti.

A. Persiapan Mengajar

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olah raga atau kaos latihan teater tersendiri.
- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregang-an dan pemanasan tubuh dari kelapa hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Sahabat guru, untuk kegiatan pembukaan, ajaklah peserta didik untuk melakukan reviu mengenai tata artistik panggung yang telah dipelajari pada kegiatan sebelumnya. Ajukanlah pertanya-an berikut “Apa yang perlu diperhatikan oleh seorang perancang tata artistik panggung ketika merancang: pencahayaan, panggung, kostum dan properti?
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melaku-kan permainan.

Bentuk

Prosedur

- Sahabat Guru dapat menggunakan kartu tugas 4.2 yang dapat difotokopi
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat benda yang dikatakan berdasarkan kartu.
- Sahabat Guru dapat menyebutkan benda-benda yang akan dibuat. Sahabat Guru boleh membatasi minimal sebanyak 5 kartu saja.
- Peserta didik dengan sigap membuat benda yang dikatakan oleh Sahabat Guru dalam 15 hitungan.
- Bagi peserta didik yang tidak berhasil, dinyatakan gugur dan tidak melanjutkan bermain.
- Bagi peserta didik yang berhasil beri apresiasi dengan bertepuk tangan.

Kegiatan Inti

Prosedur

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4 orang.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menggunakan naskah di kegiatan sebelumnya.
- Sahabat Guru memberikan peserta didik lembar kerja 4.3.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat rancangan tata artistik dari sebuah naskah.
- Sahabat Guru mengingatkan bahwa pencahayaan yang digunakan menggunakan cahaya matahari.
- Selain itu penyediaan dan penggunaan kostum dan properti dibatasi dengan mengolah barang yang ada atau mengkreasikan dari barang yang tidak terpakai.

Kegiatan Penutup

Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan rancangan yang telah selesai dibuat.

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat proyek pertunjukan realis dengan menggunakan naskah buatan sendiri. Proyek pertunjukan tersebut dipentaskan di depan kelas atau halaman sekolah.

Kartu Tugas 4.2

Cangkir—Teko	Pengki—Sapu
Sepasang Robot Mainan	Sepasang Boneka Mainan
Perahu—Layar	Garpu—Sendok

Meja—Kursi	Ember—Tongkat Pel
Mainan Tentara	Bola—Pemukul
....	....

Kostum

Karakter	Kostum	Properti Tangan

Properti Panggung

Barang	Posisi	Penanggungjawab

Buatlah sketsa penempatan properti panggung!

Asesmen

Rubrik 4.1. Kriteria Penilaian Akhir: Rancangan Tata Artistik Panggung

Tujuan Pembelajaran:	Kelengkapan desain	Rancangan artistik panggung
Belum berkembang (<60	Beberapa desain tidak ada atau selesai. Pekerjaan tidak disajikan dengan baik	Plot desain tidak dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung tidak menunjukan detail, pewarnaan dan keterangan sangat minim. Desain belum sesuai dengan naskah. Belum ada unsur pemikiran dan persiapan.
Berkembang (60-80)	Ada beberapa elemen desain yang hilang misalnya tidak ada blocking aktor didesain. Ada upaya penyajian yang terorganisasi	Plot desain dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung menunjukan beberapa detail sesuai dengan petunjuk tetapi ada satu atau dua petunjuk yang hilang. Pewarnaan dan anotasi gambar cukup jelas tetapi bisa lebih baik lagi sesuai naskah. Ada bukti pemikiran. Penjelasan mudah diikuti
Melebihi ekspektasi (81-100)	Semua desain telah termasuk dan disajikan dengan terorganisasi	Plot desain dirancang dengan sangat baik dan konsisten. Setiap elemen artistik panggung menunjukan detail sesuai dengan petunjuk. Pewarnaan dan anotasi gambar sangat jelas dan dirancang dengan baik sesuai naskah. Ada bukti pemikiran yan baik selama perencanaan.

Rubrik 4.2 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Tujuan Pembelajaran:	Bergotong-royong	Berpikir Kreatif
Indikator	Partisipasi dalam kelompok Interaksi dalam kelompok	Terdapat ide yang orisinil dan bervariasi dalam setiap kegiatan percobaan di kelas
Belum berkembang (<60	Anggota Kelompok belum bekerja sama dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok yang berjalan kurang baik.	Desain hanya menerjemahkan tata panggung dari naskah yang diberikan
Berkembang (60-80)	Anggota Kelompok terkadang bekerja sama dengan baik. Masih ada komunikasi yang hilang pada proses diskusi dan presentasi kelompok	Sebagian desain sudah mencerminkan ide yang baru/inovatif, ada variasi ide, walaupun masih ada beberapa desain yang menerjemahkan dari naskah yang diberikan
Melebihi ekspektasi (81-100)	Hampir semua anggota Kelompok bekerja dan menjalankan tugasnya dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok.	Desain sudah bervariasi dan orisinil dengan ornamen yang unik

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal atau check-list

Pengayaan

Bagi peserta didik yang berminat memelajari topik ini ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan. Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater profesional secara langsung atau daring dan lakukan kritik pertunjukan setelah menonton.

Refleksi Peserta Didik

- Apakah yang kalian pelajari dari unit ini? Apakah pengetahuan baru yang kalian pelajari tentang tata cahaya pada unit ini?
- Bagian mana dari kegiatan ini yang menyenangkan? Apa yang telah berjalan dengan baik di kelas? Berikan alasan!

Refleksi Guru

- Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
- Pelajaran apa yang Anda dapatkan selama pembelajaran?
- Apa yang ingin Anda ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- Apa dua hal yang ingin Anda pelajari lebih lanjut setelah kegiatan/ unit ini?

Refleksi Diri {4.1}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat tiruan panggung bersama teman**?

Refleksi Diri {4.2}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

Refleksi Diri {4.3}

Nama: ....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

Bahan Bacaan Peserta didik

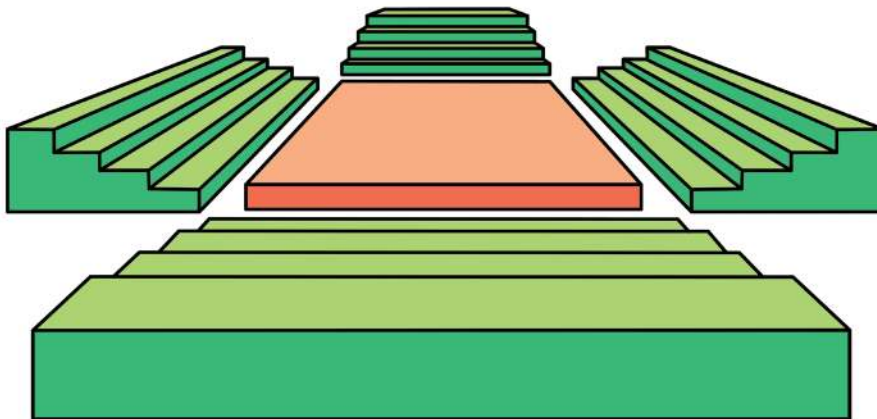
Prinsip Dalam Desain Tata Artistik:

A. Tata Panggung

Dalam mendesain tata panggung, jika kalian bisa bayangkan, ini akan seperti kegiatan mendekorasi kamar, rumah atau mengatur lemari pakaian kalian. Kalian harus memikirkan barang apa yang kalian taruh?, dimana posisinya?, apakah terlihat indah dan sesuai dengan fungsinya?. Keterampilan ini akan membantu kalian memahami proses mendesain panggung pertunjukan. Ingatlah, dalam mendesain panggung pertunjukan, panggung akan diibaratkan sebagai kamar kalian yang harus kalian isi dan dekorasi sesuai dengan tema yang kalian inginkan.

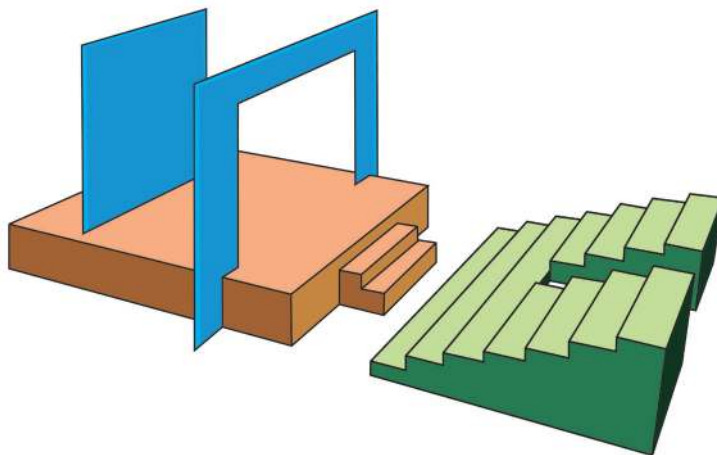
Dalam Seni Teater, dalam desain panggung, seringkali penonton akan diperlihatkan desain pemandangan, lokasi dan waktu (latar). Desain panggung akan membawa imajinasi penonton ke tempat kejadian seperti yang ingin disampaikan dalam naskah atau cerita.

Dalam mendesain tata panggung, hal pertama yang harus dipahami adalah mengenal konsep bentuk panggung berdasarkan arah pandangan dari sisi penonton. Berikut adalah macam bentuk panggung yang perlu kalian ketahui:

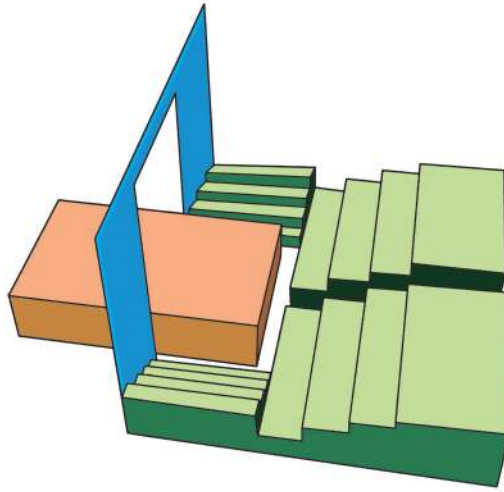
1. Arena

Gambar 4.16 Panggung Arena

Arena teater berbentuk arena ini kadang-kadang disebut teater bentuk keliling, di mana penonton akan berada pada sekitar panggung. Bentuk teater ini memiliki konsep untuk memberikan jarak yang dekat antara penonton dan pemain. Bentuk teater ini mengharuskan pemain untuk tetap bergerak dan berusaha tidak membelakangi penonton. Karena kedekatan ini, properti dan pemandangannya harus terlihat otentik.

2. *Proscenium*

Proscenium bentuk panggung *proscenium* seperti bentuk bingkai photo. Penonton duduk menonton peristiwa yang terjadi dalam bingkai tersebut. Terdapat "tembok imajinasi" penghalang antara penonton dan pemain di atas panggung. Biasanya dalam panggung proscenium, properti dan pemandangan di eksplorasi sedemikian rupa dalam bentuk tiga dimensi agar penonton merasa menyatu ke dalam bingkai tersebut.

Gambar 4.17 *Proscenium*

3. *Thrust*

Thrust tipe panggung platform rendah ini, mempunyai desain bagian depan yang menonjol ke penonton, dengan pengaturan penonton berada pada tiga sisi. Jenis panggung menawarkan kesempatan untuk menciptakan beberapa tempat akting yang berbeda. Properti biasanya minimal.

Gambar 4.18 Thrust

B. Penciptaan Suasana, Emosi Atau Atmosfir Melalui Warna:

Kalian dapat menciptakan suasana, emosi atau atmosfer di atas panggung melalui penataan warna dalam desain kalian. Variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfir di dalam desain tata artistik yang kalian bisa pelajari:

Cobalah beberapa warna misalnya: merah, oranye, putih, hijau, dan lain-lain tergantung dengan persediaan warna yang kalian miliki. Lihatlah referensi warna di bawah ini beserta artinya.

Merah	Biru
intens, energik, aneh, berbahaya, berani	Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana
Oranye	**Ungu**
tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda	royalti, misteri, kemewahan, menenangkan
Kuning	**Hitam**
optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan	kuat, formal, berani, jahat

Hijau	Putih
Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda	Bersih,energi positif, aman, kejujuran

1. Tata Lampu

Desain tata lampu dalam pertunjukan:

Tujuan pertama dari tata pencahayaan panggung adalah memberikan visibilitas (penglihatan yang jelas) untuk membangun suasana hati. Pertama penonton harus bisa melihat aksi di atas panggung dengan jelas. Jika terlalu banyak cahaya, hasilnya penonton akan mendapatkan pandangan yang silau, dan jika terlalu sedikit, penonton pasti akan berusaha keras untuk mencoba mencerna apa yang terjadi. Tujuan desain tata cahaya di atas panggung adalah untuk menciptakan keseimbangan intensitas yang memungkinkan penonton untuk melihat dengan jelas sesuai pesan yang ingin disampaikan. Desain tata cahaya haruslah logis artinya jika ingin menciptakan “bentuk bulan”, haruslah terlihat bentuk dan warna yang sesuai.

Peralatan dan aksesoris lampu panggung

Gambar 4.19 Fresnel:

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

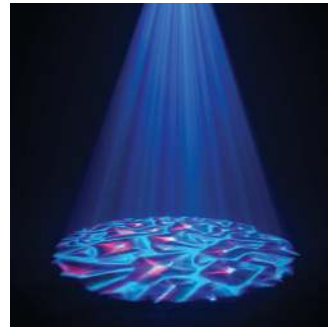
Gambar 4.20 Spotlight

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

untuk penerangan dan warna netral di atas panggung	digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu untuk menekankan keberadaan

Gambar 4.21 Moving light

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

digunakan untuk menghasilkan desain lampu yang meriah dan dinamis (gerakan)

Gambar 4.22 Gobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

lampu sorot yang memiliki pola atau motif-motif di depan lensanya

Gambar 4.23 Fade in-fade out

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

adalah teknik pencahayaan yang menandakan awal dan akhir adegan. Fade-in adalah teknik pencahayan yang perlahan muncul secara gradual. Fade out adalah teknik pencahayaan yang perlahan redup dan menghilang

Gambar 4.24 Strobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

teknik pencahayaan dengan motif kilasan cahaya di atas panggung. Strobo menambah cahaya utama menjadi lebih dinamis.

Bahan Bacaan Guru

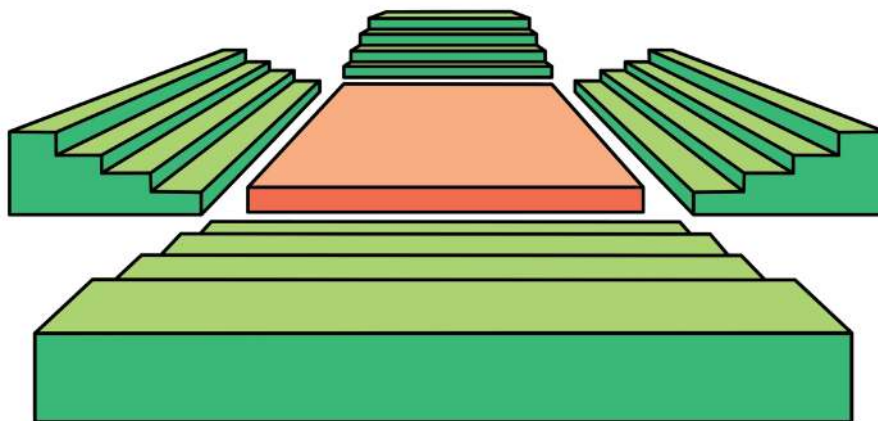
Tata Artistik Panggung

A. Mempelajari Panggung

Sebelum melangkah lebih jauh ketika mempelajari tentang desain panggung, seorang desainer perlu memikirkan area pertunjukan atau area panggung, serta posisi pemain dalam kaitannya dengan penonton (blocking). Ada beberapa bahasa panggung peserta didik perlu ketahui dalam melakukan desain tata artistik panggung. Berikut merupakan kosakata yang dapat dijadikan panduan peserta didik untuk mempelajari unit ini

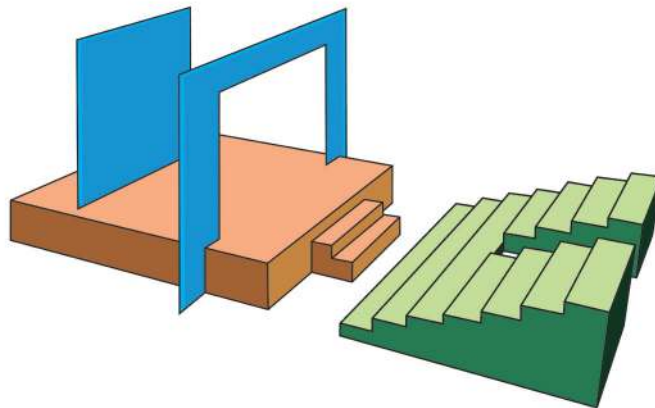
1. Jenis-jenis panggung

Ada tiga jenis panggung yang sering digunakan secara umum dalam pementasan.

Arena

Gambar 4.25 Panggung Arena

Bentuk panggung ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyaksikan pementasan secara lebih dekat (dan kemungkinan) melakukan interaksi dengan para aktor di atas panggung. Segala properti yang diperlukan biasanya berbentuk minimalis atau dibawa sendiri oleh

para aktor. Semua properti harus terlihat otentik di atas panggung dikarenakan penonton dapat melihat dari segala arah. Jenis panggung ini sering digunakan untuk tema cerita bernuansa politik, propaganda, atau komedi dimana interaksi dan reaksi penonton sangat dibutuhkan untuk membangun suasana cerita.

Proscenium

Gambar 4.26 Proscenium

Proscenium disebut dengan panggung bingkai (frame). Penonton seolah-olah melihat ke sebuah bingkai lukisan dan mengamati segala yang terjadi. Pandangan penonton berasal dari satu arah yang sama. Terdapat jarak antara penonton dan aktor ketika menonton pertunjukan, dimana seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi aktor selama pertunjukan berlangsung. Proscenium merupakan bentuk panggung yang sempurna untuk menciptakan imajinasi total di atas panggung karena tata lampu (cahaya), busana, perpindahan properti dapat dilakukan tanpa terlihat oleh penonton.

Thrust

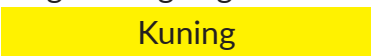
Panggung berbentuk *thrust* ini merupakan kombinasi tata panggung proscenium dan arena. Bagian belakang merupakan area persiapan untuk pergerakan perubahan properti dan busana serta aktor. Penonton masih memiliki kesempatan untuk berinteraksi seperti panggung arena tetapi masih bisa disuguhkan dengan penataan panggung yang membangun imajinasi karena kedalaman bagian belakang.

2. Kosakata yang berhubungan dengan komposisi pemain di atas pang gung

AKN	AT	AKR
TKR	T	TKN
BKN	BT	BKR

AT (Atas Tengah)	Bagian paling akhir atau belakang panggung. Area panggung ini merupakan area terjauh dari penonton.
BT (Bawah Tengah)	Bagian paling depan panggung. Area panggung ini merupakan area terdekat dengan penonton
T (Tengah)	Bagian tengah dari area bermain peran.
KR (Kiri)	Sisi kiri panggung dari sudut pandang penonton
KN (Kanan)	Sisi kanan panggung dari sudut pandang penonton

B. Mempelajari Tata Lampu/Cahaya:

Berikut adalah kosakata yang berhubungan dengan tata panggung

1. Penata Cahaya: Orang yang bekerja dengan sutradara untuk merencanakan efek pencahayaan dan warna apa yang akan digunakan untuk menciptakan pencahayaan dan suasana
2. Lampu panggung: Lampu panggung seperti fresnel, LED, spotlight, moving light, merupakan tipe lampu yang biasa terdapat dan digunakan dalam pertunjukan. Lampu fresnel berguna untuk penerangan warna netral di atas panggung. Gobo untuk menghasilkan pola atau gambar tertentu di atas panggung. LED digunakan untuk efek pencahayaan khusus dari sudut yang sangat ekstrim dan dinamis pergerakannya.

Lampu spotlight digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu.

3. Suasana hati: merupakan tujuan dalam desain tata cahaya di atas panggung.
4. Gel: Bahan berbentuk persegi transparan berwarna yang diletakkan di ujung instrumen pencahayaan. Seperti: Merah, Kuning, Oranye. Warna Cool Gel: Biru, Hijau, Ungu
5. Sudut pencahayaan: atas, bawah, kiri, samping. Sudut yang kecil dan sempit akan menghasilkan cahaya yang fokus dan intens, sudut yang besar akan menghasilkan cahaya yang melebar.
6. Fade in: gambar atau pencahayaan makin lama makin masuk ke panggung
7. Fade out: gambar atau pencahayaan makin lama hilang masuk ke panggung

C Penciptaan suasana, emosi atau atmosfir melalui warna:

Suasana hati, emosi atau atmosfer cerita dapat terlihat dan diciptakan melalui kelembutan, kemewahan atau ketersebarannya cahaya dan warna atau kompleksitas dan kesederhanaannya di atas panggung. Penelitian menunjukan bahwa variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfir di dalam desain tata artistik:

Merah	Biru
intens, energik, aneh, berbahaya, berani	Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana
Oranye	**Ungu**
tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda	royalti, misteri, kemewahan, menenangkan
Kuning	**Hitam**
optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan	kuat, formal, berani, jahat
Hijau	**Putih**
Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda	Bersih,energi positif, aman, kejujuran

Penutup

Sahabat guru, buku panduan kelas 8 ini memuat konten yang sangat terbuka. Dalam setiap kegiatannya, Sahabat Guru bersama peserta didik melakukan perjalanan belajar yang menyenangkan dalam berseni Teater. Sahabat guru, panduan buku ini telah ditulis dan dirancang sedemikian rupa agar mudah dipahami dan dapat digunakan secara praktis. Semua referensi dan langkah pembelajaran dalam buku panduan ini merupakan hasil pengalaman dan perjalanan penulis sebagai seorang guru Seni Teater.

Sahabat Guru dapat menikmati semua proses mengalami, menciptakan, merefleksikan, berpikir secara artistik, untuk mencetak Pelajar yang berprofil Pancasila tanpa terbebani dengan kajian teoritis. Sesudah kegiatan belajar ini selesai, Sahabat Guru akan lebih mengerti tentang strategi mengajar dan mendidik peserta didik dalam mengenali unsur-unsur Seni Teater secara rinci tetapi menyenangkan.

Sahabat guru, selamat menggunakan buku panduan ini. Selamat menikmati momen merdeka belajar! Selamat mendidik anak -anak menjadi anak bangsa yang mandiri, berpikir kritis dan kreatif melalui Seni Teater!

Glosarium

Ensambel	:	Bermain dan bekerja bersama untuk mensukseskan sebuah pertunjukan.
Akting	:	Bermain atau beraksi untuk meniru, memerankan atau menciptakan seorang tokoh.
Aktor	:	Orang yang memerankan sesuatu atau tokoh di atas panggung, televisi atau film.
Alur Cerita	:	Cerita yang berisi urutan kejadian
Arena	:	Panggung berbentuk melingkar dengan penonton menduduki area di sekitarnya.
Blocking	:	Posisi badan pemain di atas panggung
Breakout room	:	Fitur dalam aplikasi obrolan virtual yang memungkinkan peserta atau pengguna untuk melakukan obrolan terpisah dari ruang obrolan utama.
Dialog	:	Percakapan secara lisan atau tulisan antara dua orang atau lebih.
Diksi	:	Pilihan kata dalam sebuah karya atau cerita sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis.
Dimensi fisiologis	:	Dimensi tokoh secara fisik
Dimensi psikologis	:	Dimensi tokoh secara kejiwaan dan kecerdasan.
Dimensi sosiologis	:	Dimensi tokoh secara sosial.
Dramatic Reading	:	Pembacaan naskah atau karya seorang pengarang dihadapan penonton yang dilakukan dengan membaca secara keras. Seorang pembaca tidak hanya membaca tetapi juga menyampaikan emosinya dan karakternya secara jelas.
Drama Radio	:	Pertunjukan drama yang menggunakan kemampuan berbicara dan berdialog para aktor dalam melakukan adegan cerita dan disiarka melalui media radio.

Eksposisi	:	Insiden awal sebuah cerita atau peristiwa.
Flood light	:	Tata cahaya yang penyebarannya merata di atas panggung.
Fresnel	:	Jenis lampu yang menebarkan cahaya berwarna netral di atas panggung.
Improvisasi	:	Penciptaan drama atau cerita secara spontan di atas panggung.
Karakter	:	Tokoh dalam cerita dengan perwatakannya.
Lakon	:	Hasil karya seniman yang diwujudkan dalam bentuk naskah dan dipentaskan dalam beberapa adegan.
Magic If	:	Salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski seorang aktor dan sutradara asal Rusia. berarti keajaiban terjadi jika seorang aktor berada pada kondisi tokoh yang akan diperankan, jika seorang aktor masuk ke dalam emosi tokoh yang diperankan, maka keajaiban akan terjadi. Aktor tersebut akan mampu menciptakan karakter yang jujur dan terpercaya di hadapan penonton.
Naskah	:	Cerita yang disusun dan dimainkan dalam bentuk rangkaian peristiwa atau dialog.
Non-realis	:	Aliran teater yang mengusung tema yang tidak biasa atau abstrak dan disajikan dalam bentuk ragam akting yang bervariasi dan berlebihan seperti koreografi, penggunaan properti untuk menyampaikan pesan dalam cerita.
Pantomim	:	Seni teater yang hanya menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah.
Proscenium	:	anggung berbentuk bingkai atau kotak dengan penonton menduduki bagian depan panggung.
Properti	:	Peralatan bantu atau sarana dan prasarana penunjang penampilan dalam pementasan.

Realis	:	Aliran teater yang mengusung tema dan jalan cerita sesuai dengan replika kehidupan sehari-hari.
Resolusi	:	Bagian akhir cerita yang berisi penyelesaian masalah dalam cerita.
Stanislavski	:	Sutradara, aktor asal Rusia pencipta teknik pelatihan akting realis.
Tablo	:	Pertunjukan yang disajikan tanpa gerak.
Thrust	:	Panggung berbentuk dua pertiga dari proscenium dengan penonton menduduki bagian sayap dan depan panggung.

Daftar Pustaka

Anirun, Suyatna. (1993). Teater untuk Dilakoni. Bandung: Penerbit STB.

Anirun, Suyatna. (1998). Menjadi Aktor. STB, Bandung : Rekamedia & Taman Budaya Jawa Barat.

Atkins, Greg. (1994) Improve! A handbook for the actor. Heinemann, Portsmouth, NH. 1994

Blaxland, W. and Texidor, D., (2004). Ready To Go Drama. Glebe, N.S.W.: Blake Education.

Brooks, Mary. (2020) The Drama Ideas Bank. Brilliant Ideas for Improvisation and Mime. User Friendly Resource Enterprises, Ltd.

Clausen, Mathew. (2004) Centre Stage, second edition. Publisher: Heinemann,

Dewojati, Cahyaningrum (2012) Drama: Sejarah, teori dan penerapannya, Javakarsa Media

Farmer, David. (2020) "Count To 20." Drama Resource

Haerudin, D., & Helmanto, F. (2019). Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 105–112. https://doi.org/10.30997/dt.v6i2.2107

Harymawan, RMA. 1988. Dramaturgi. Bandung: CV ROSDA

Saini KM. (1988). Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya, Bandung: Binacipta.

Santosa, Eko mencipta-teater-sederhana-dengan theater gamespart1dan2 https://www.whanidproject.com/ https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistemstanislavski/

Schanker, Harry H., and Katharine Anne., (2005). The Stage and the School. Glencoe/McGraw-Hill.

Tanner, Fran Avarett. (2009) Basic Drama Projects. Publisher: Perfection of Learning. Iowa USA. 2009

Tourelle, Louise., Marygai McNamara. (2004) A practical approach to a Drama Performance.Heinemann, 2004

Yudiaryani (2002), Panggung Teater Dunia Perkembangan dan perubahan Konvensi, Yogyakarta : Pustaka Gondo Suli.

Daftar Sumber Gambar

A&E Television Networks, https://www.biography.com/actor/constantin-stanislavski

Ribca Fabiola, Pinterest, https://i.pinimg.com/originals/f8/db/89/f8db891df1d345b650a1998c024bd999.jpg

Barbara Rucci, ArtBarBlog, https://www.artbarblog.com//wp-content/uploads/2014/08/cardboard_theatre11.jpg

Blibli, https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full/universal_universal-hijau-usb-lampu-led-portable--packing-dus-_full07.jpg

Index

Profil Penulis

Nama Lengkap	: Tria Sismalinda
Email	: tsismalinda24@gmail.com
Instansi	: Sekolah Global Jaya
Alamat Instansi	: Emerald Boulevard, Bintaro Sektor IX, Tangerang Selatan
Bidang Keahlian	: Guru Teater SMP /SMA program International Baccalaureate (IB)

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

2004—sekarang	Guru Teater Program MYP & Diploma International Baccalaurette (IB)
2006—sekarang	Diploma Theatre Examiner International Baccalaureate (IB)
2015—2020	Kepala Departemen Seni Sekolah Global Jaya
2018— 2021	Dosen Bahasa Inggris paruh waktu Akademi Kesehatan Andalusia, Serpong Tangerang Selatan

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Universitas Negeri Jakarta 2002

S2: Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan 2019

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Tidak ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Tidak ada

Profil Penulis

Nama Lengkap : Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn
Email : dedenhaerudin@unj.ac.id
Instansi : FBS—Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Seni Teater

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

1. Dosen tetap di Prodi Pendidikan Tari FBS UNJ
2. Sutradara dan Penulis Naskah Teater

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Teater STSI Bandung 2007

S2: Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2009

S3: Pengkajian Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2019

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Konstruksi Seni Teater, LPPM—UNJ Press, 2015
2. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) Untuk KelasVII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013
3. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) Untuk Kelas VIII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji, DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6 (2), 105-112, (2019)
2. “Sirkus Anjing” Social Political Criticize of Kubur Theater Group In New Order Regime (Dramaturgy Review), The Journal of ASEAN Research in Arts and Design (JARAD) Srinakharinwirot University Bangkok, 16(2), (Juli-Desember 2014)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Indra Suherjanto, S.Pd., M.Sn
Email : indra.suherjanto.um@um.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Malang
Alamat Instansi : Jl Semarang 5 Malang
Bidang Keahlian : Seni Pertunjukan - Drama - Teater dan Pendidikan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

Dosen tetap di Jurusan Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Negeri Malang 1994

S2: Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2009

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Himpunan Cerpen: Negeri Penggulung, Gunung Samudra. Malang
2. Membaca Estetik Puisi, Ombak Yogyakarta, 2016

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Critical and Creative Awareness School Teater Actors. ISSLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture, 4(1), (2020)
2. Problematic School Theater: Interpreting Aesthetics And Pedagogy. ISSLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture, 1(1), (2017)
3. Teknik Pembelajaran Observasi Lingkungan dengan Memanfaatkan Potensi Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran, 46(1), (Mei 2016)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Indar Sabri, S.Sn., M.Pd.
Email : indarsabri@gmail.com
Akun Facebook/IG : Indar sabri/indarcaem
Instansi : Universitas Negeri Surabaya
Alamat Instansi : Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya
Bidang Keahlian : Seni Teater

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

1. Dosen tetap di Jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Surabaya
2. Dosen Luar Biasa Jurusan Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta
3. Tutor Universitas Terbuka UPBJJ Surabaya

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Teater ISI Yogyakarta 2004

S2: Pendidikan Seni Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang 2009

S3: Pendidikan Seni Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang 2021

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Ajar Seni Pantomim “Menjadi Pantomimer”, 2014
2. Buku Ajar Monolog: Praktik Persiapan Menjadi Aktor Monolog, 2019

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Construction of the Indonesian pantomime technique built through the self-concept of pantomime artists Jemeksupardi
2. Teaching System for Pantomime Artist Jemek Supardi For Prospective Pantomime Artists In Yogyakarta
3. Jemek Supardi, Mime Artist Indonesia (A Study Of Life History)

Profil Penyunting

Nama Lengkap : Fachri Helmanto, S.Pd., M.Pd.
Email : fachri.helmanto@unida.ac.id
Instansi : Universitas Djuanda
Alamat Instansi : Jln. Tol Ciawi No. 1 Bogor
Bidang Keahlian : Editor

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

1. Dosen Tetap Universitas Djuanda
2. Sutradara dan Penulis Naskah Teater
3. Editor Jurnal dan Buku Ilmiah

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Pendidikan Bahasa & Sastra Inggris Universitas Negeri Jakarta 2010

S2: Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Indraprasta PGRI 2016

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Seni Budaya Kelas VII—VIII—IX, Bumi Aksara, 2018
2. Seni Budaya Kelas X—XI—XII, Bumi Aksara, 2018

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Deskripsi Karakter: Pembukaan Populer dalam Cerita Pendek Bahasa Arab. Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 1(1), 11—18 (2020)
2. Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang. Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 1(2), 141—151 (2020)
3. Spiritual Values of Education on Karate Kid. ETUDE: Journal of Educational Research 1(1), 27—32 (Anggota) (2020

Informasil Lain:

Penelaah artikel Ilmiah di sejumlah penerbitan

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Khairil Ganjar

Email : khairilganjar@gmail.com

Instansi : Indonesia Heritage Foundation

Alamat Instansi : Jl. Raya Jakarta Bogor Km. 31 No. 46 Cimanggis, Depok, Jawa Barat

Bidang Keahlian : Ilustrator dan Desainer Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

1. Ilustrator Lepas untuk buku cerita di beberapa penerbit
2. Ilustrator Teta Media Pembelajaran, Indonesia Heritage Foundation
3. Desain Grafis dan Kreator Cover Buku, Indonesia Heritage Foundation
4. Kreator Media Pembelajaran di Bengke Kreatif Childcare

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Universitas Pendidikan Indonesia 2008

Profil Penata Letak (Desainer)

Nama Lengkap : Dudi Mahdi

Telp Kantor/HP : 08889007404

Email : dudi.al.mahdi@gmail.com

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Alamat Instansi : Jln. Rawamangun Muka, Jakarta 13220

Bidang Keahlian : Desainer

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir):

2007—2014 Staf Pengajar di MAN 2 Bogor

2015—2019 Staf Administrasi Prodi Pendidikan Seni Tari UNJ

2020—sekarang Staf Administrasi Prodi Pendidikan Seni Rupa UNJ

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Sosiologi Universitas Islam Negeri Bandung 2005

Judul Buku yang didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Model Penilaian Literasi Gerak Berbasis Web
2. Model Pembelajaran Tari Pendidikan untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini
3. Buku Panduan Website "e-assessment.id"